



UNIVERSIDADE FEDERAL RURAL DO SEMI-ÁRIDO – UFERSA  
PRÓ-REITORIA DE PESQUISA E PÓS-GRADUAÇÃO – PROPPG  
PROGRAMA DE PÓS-GRADUAÇÃO PROFISSIONAL EM MATEMÁTICA  
MESTRADO EM MATEMÁTICA – PROFMAT

Ednardo Augusto Silva Couto

**Educação Financeira no Ensino Médio: Desenvolvimento e Aplicação  
do Jogo Didático “O Melhor Investidor”**

MOSSORÓ – RN

2025

Ednardo Augusto Silva Couto

**Educação Financeira no Ensino Médio: Desenvolvimento e Aplicação  
do Jogo Didático “O Melhor Investidor”**

Dissertação apresentada ao curso de Mestrado Profissional em Matemática em Rede Nacional – PROFMAT do Programa de Pós-Graduação em Matemática, Departamento de Ciências Naturais, Matemática e Estatística da Universidade Federal Rural do Semiárido, como requisito parcial para à obtenção do título de Mestre.

Linha de Pesquisa: Ensino Básico de Matemática

Orientador: Prof<sup>a</sup>. Dr<sup>a</sup>. Franceliza Monteiro da Silva Dantas.

MOSSORÓ – RN

2025

© Todos os direitos estão reservados a Universidade Federal Rural do Semi-Árido. O conteúdo desta obra é de inteira responsabilidade do (a) autor (a), sendo o mesmo, passível de sanções administrativas ou penais, caso sejam infringidas as leis que regulamentam a Propriedade Intelectual, respectivamente, Patentes: Lei nº 9.279/1996 e Direitos Autorais: Lei nº 9.610/1998. O conteúdo desta obra tomar-se-á de domínio público após a data de defesa e homologação da sua respectiva ata. A mesma poderá servir de base literária para novas pesquisas, desde que a obra e seu (a) respectivo (a) autor (a) sejam devidamente citados e mencionados os seus créditos bibliográficos.

C871e Couto, Ednardo Augusto Silva.  
Educação financeira no ensino médio:  
Desenvolvimento e aplicação do jogo didático "'O  
Melhor Investidor'" / Ednardo Augusto Silva  
Couto. - 2025.  
97 f. : il.

Orientadora: Franceliza Monteiro da Silva  
Dantas.  
Dissertação (Mestrado) - Universidade Federal  
Rural do Semi-árido, Programa de Pós-graduação em  
Matemática, 2025.

1. Educação Financeira. 2. Jogos Didáticos. 3.  
Apostas online. I. Dantas, Franceliza Monteiro da  
Silva, orient. II. Título.

Ficha catalográfica elaborada por sistema gerador automático em conformidade  
com AACR2 e os dados fornecidos pelo(a) autor(a).  
Biblioteca Campus Mossoró / Setor de Informação e Referência  
Bibliotecária: Keina Cristina Santos Sousa e Silva  
CRB: 15/120

O serviço de Geração Automática de Ficha Catalográfica para Trabalhos de Conclusão de Curso (TCC's) foi desenvolvido pelo Instituto de Ciências Matemáticas e de Computação da Universidade de São Paulo (USP) e gentilmente cedido para o Sistema de Bibliotecas da Universidade Federal Rural do Semi-Árido (SISBI-UFERSA), sendo customizado pela Superintendência de Tecnologia da Informação e Comunicação (SUTIC) sob orientação dos bibliotecários da instituição para ser adaptado às necessidades dos alunos dos Cursos de Graduação e Programas de Pós-Graduação da Universidade.

Ednardo Augusto Silva Couto

**Educação Financeira no Ensino Médio: Desenvolvimento e Aplicação  
do Jogo Didático “O Melhor Investidor”**

Dissertação apresentada ao curso de Mestrado Profissional em Matemática em Rede Nacional – PROFMAT do Programa de Pós-Graduação em Matemática, Departamento de Ciências Naturais, Matemática e Estatística da Universidade Federal Rural do Semiárido, como requisito parcial para a obtenção do título de Mestre.

Linha de Pesquisa: Ensino Básico de Matemática

Defendida em: 05 / 12 / 2025

**BANCA EXAMINADORA**

---

Prof<sup>a</sup>. Dr<sup>a</sup>. Franceliza Monteiro da Silva Dantas (UFERSA)  
Presidente

---

Prof. Dr. Paulo César Linhares Da Silva (UFERSA)  
Membro Examinador

---

Prof<sup>a</sup>. Dr<sup>a</sup>. Aylla Gabriela Paiva de Araujo (UERN)  
Membro Examinador

---

Prof. Dr<sup>a</sup>. Valdenize Lopes do Nascimento (UFERSA)  
Membro Suplente

## AGRADECIMENTOS

Agradeço primeiramente a Deus e a Nossa Senhora, por iluminarem meu caminho, me darem forças nos momentos mais difíceis e nunca me deixarem desistir dos meus objetivos.

À minha família, meu porto seguro, que sempre acreditou em mim e me deu todo o suporte necessário para chegar até aqui. Aos meus pais, Francisco Edmar da Silva Couto e Sunare Karine da Silva Couto, por todo amor, dedicação e pelos valores que me ensinaram, fundamentais para a minha formação pessoal e acadêmica.

Ao meu irmão Erick Augusto, por estar ao meu lado em todos os momentos, me apoiando e me incentivando a dar sempre o meu melhor.

À minha avó, Dona Irene, exemplo de força e carinho, que sempre me inspirou com suas palavras e orações. Sem o amor, o apoio e os ensinamentos da minha família, eu não teria alcançado esta conquista. A eles dedico cada página desta dissertação.

Aos meus padrinhos, Francisco Gildo e Renusa Maria, e ao meu primo Gildo Augusto, minha sincera gratidão por todo o apoio dado durante a minha graduação, abrindo as portas de sua casa em Natal e me acolhendo como um filho. Esse gesto foi essencial para que eu pudesse dar os primeiros passos na minha trajetória acadêmica.

Ao meu avô que era conhecido como “senador” João Urbano, que hoje está no céu e sempre que eu o pedia a benção ele me desejava Vergonha ou Fortuna, sinto muito sua falta.

À toda a minha família por parte de pai. Avô, avó, tios, tias, primos e primas, por todos os momentos de descontração e felicidade que me proporcionam sempre que estamos juntos, em especial minha madrinha de Crisma Núbia Couto, por ser modelo de fé em minha vida.

À professora Franceliza Monteiro, minha orientadora, agradeço a dedicação, paciência e por compartilhar seu conhecimento, contribuindo de forma essencial para a realização deste trabalho. Sua orientação foi um pilar importante para o desenvolvimento desta pesquisa.

Aos amigos que o PROFMAT me presenteou – Talita Monteiro, Felipe Lima, Fabiana Maia, Luana Oliveira e Felipe Oliveira – agradeço pela parceria, pelos momentos de aprendizado compartilhado e pela amizade que tornaram essa jornada mais leve e especial.

*“A verdadeira liberdade financeira não vem do dinheiro que você possui, mas do conhecimento que você adquire sobre como o dinheiro funciona. Sem educação financeira, mesmo grandes fortunas podem desaparecer.”*

*Robert T. Kiyosaki, Pai Rico, Pai Pobre*

## RESUMO

Esta dissertação apresenta o desenvolvimento, a aplicação e a análise do jogo didático “*O Melhor Investidor*” como instrumento pedagógico voltado ao ensino da Educação Financeira no Ensino Médio. A proposta tem o objetivo geral de desenvolver, aplicar e analisar o jogo didático “O Melhor Investidor” como ferramenta de apoio ao ensino da Educação Financeira no Ensino Médio, buscando tornar a aprendizagem mais significativa, crítica e próxima da realidade dos estudantes. A pesquisa, de natureza qualitativa e do tipo pesquisa-ação, foi realizada na Escola Estadual de Educação Profissional Jaime da Cunha Rebouças, no município de Icapuí-CE, com turmas do primeiro ano dos cursos técnicos em Administração e Agronegócio. O jogo foi concebido para ensinar conceitos de investimento — como rentabilidade, risco e liquidez — e, simultaneamente, alertar sobre os perigos das apostas e dos jogos de azar, práticas que têm se disseminado entre os jovens. Os resultados evidenciaram que a utilização do jogo favoreceu o engajamento dos estudantes, estimulou a tomada de decisões conscientes e contribuiu para a compreensão dos conteúdos de forma prática e contextualizada. Constatou-se, ainda, que o aspecto lúdico promoveu maior motivação e participação dos alunos, fortalecendo o processo de ensino-aprendizagem. Conclui-se que a abordagem proposta é uma alternativa pedagógica para o ensino de Educação Financeira, com potencial de formação crítica e socialmente transformadora.

**Palavras-chave:** Educação Financeira; Jogos Didáticos; Apostas Online.

## ABSTRACT

This dissertation presents the development, implementation, and analysis of the educational game “*O Melhor Investidor*” as a pedagogical tool for teaching Financial Education in high school. The general objective of the study is to design, apply, and evaluate the game as a support mechanism for Financial Education, aiming to make learning more meaningful, critical, and connected to students’ real-life contexts. The research, qualitative in nature and grounded in action research methodology, was conducted at the Escola Estadual de Formação Profissional Jaime da Cunha Rebouças, located in Icapuí-CE, with first-year students from the technical courses in Business Administration and Agribusiness. The game was designed to teach investment concepts—such as profitability, risk, and liquidity—while also raising awareness about the dangers of betting and gambling, practices increasingly common among young people. The results indicate that the use of the game enhanced students’ engagement, encouraged conscious decision-making, and contributed to a practical and contextualized understanding of the content. The ludic elements also promoted greater motivation and participation, strengthening the teaching-learning process. It is concluded that the proposed approach is an effective pedagogical alternative for teaching Financial Education, with potential to foster a critical and socially transformative education.

**Keywords:** Financial Education; Educational Games; Online Betting.



## LISTA DE FIGURAS

|                  |    |
|------------------|----|
| Figura: 01 ..... | 45 |
| Figura: 02 ..... | 47 |
| Figura: 03 ..... | 47 |
| Figura: 04 ..... | 48 |
| Figura: 05 ..... | 66 |
| Figura: 06 ..... | 67 |
| Figura: 07 ..... | 68 |

## **LISTA DE TABELAS**

|                                                                        |           |
|------------------------------------------------------------------------|-----------|
| TABELA 01: PERCEPÇÕES E ATITUDES GERAIS SOBRE EDUCAÇÃO FINANCEIRA..... | <b>33</b> |
| TABELA 02: CONHECIMENTOS ESPECÍFICOS SOBRE INVESTIMENTOS.....          | <b>35</b> |
| TABELA 03: ATIVIDADE EM GRUPO.....                                     | <b>41</b> |
| TABELA 4: CONHECIMENTOS ADQUIRIDOS.....                                | <b>50</b> |
| TABELA 05: AVALIAÇÃO DO JOGO/METODOLOGIA.....                          | <b>51</b> |
| TABELA 06: IMPACTO PESSOAL DO PROJETO.....                             | <b>53</b> |

## **LISTA DE SIGLAS**

|        |                                                         |
|--------|---------------------------------------------------------|
| ANJL   | Associação Nacional De Jogos E Loterias                 |
| BNCC   | Base Nacional Comum Curricular                          |
| CNE    | Conselho Nacional De Educação                           |
| ENEF   | Estratégia Nacional De Educação Financeira              |
| IBS    | Instituto Brasil Solidário                              |
| OCDE   | Organização Para Cooperação E Desenvolvimento Econômico |
| OLITEF | Olímpiada do Tesouro Direto de Educação Financeira      |
| OMS    | Organização Mundial Da Saúde                            |

## SUMÁRIO

|                                                                            |           |
|----------------------------------------------------------------------------|-----------|
| <b>1. INTRODUÇÃO .....</b>                                                 | <b>11</b> |
| <b>2. REFERENCIAL TEÓRICO .....</b>                                        | <b>15</b> |
| 2.1 A EDUCAÇÃO FINANCEIRA NA ESCOLA .....                                  | 15        |
| 2.2 A EDUCAÇÃO FINANCEIRA NAS ESCOLAS DO CEARÁ .....                       | 19        |
| 2.3 JOGOS DIDÁTICOS COMO FERRAMENTA DE ENSINO DA EDUCAÇÃO FINANCEIRA ..... | 20        |
| <b>3. CAMINHOS DA PESQUISA .....</b>                                       | <b>25</b> |
| 3.1 TIPO DE PESQUISA .....                                                 | 25        |
| 3.2 PERCURSO METODOLÓGICO .....                                            | 26        |
| 3.2.1 Escola Campo de Estágio .....                                        | 26        |
| 3.2.2 Sujeitos da Pesquisa .....                                           | 29        |
| 3.2.3 Proposição de Intervenção .....                                      | 31        |
| 3.2.3.1 Etapa de Sondagem: Aplicação do Questionário de Sondagem .....     | 32        |
| 3.2.3.2 Etapa Expositiva: Aula Teórica .....                               | 39        |
| 3.2.3.3 Etapa Lúdica: Aplicação do Jogo “O Melhor Investidor” .....        | 43        |
| 3.2.3.4 Etapa Avaliativa: Aplicação do Questionário .....                  | 49        |
| 3.2.4 Apresentação dos resultados da pesquisa .....                        | 56        |
| <b>4. VIVENCIANDO A EXPERIÊNCIA .....</b>                                  | <b>57</b> |
| 4.1 SONDANDO A TURMA .....                                                 | 57        |
| 4.1.1 Analisando o Questionário .....                                      | 58        |
| 4.2 VIVENCIANDO A AULA .....                                               | 61        |
| 4.2.1 1º Encontro - Aula Teórica Expositiva .....                          | 61        |
| 4.2.2 2º Encontro - Atividade Prática em Grupo .....                       | 62        |
| 4.3 APLICAÇÃO DO JOGO .....                                                | 63        |
| 4.3.1 Desenvolvimento da Atividade .....                                   | 64        |
| 4.4 A AVALIAÇÃO .....                                                      | 69        |
| <b>5. ANÁLISE DOS RESULTADOS .....</b>                                     | <b>71</b> |
| <b>6. CONSIDERAÇÕES .....</b>                                              | <b>74</b> |
| <b>REFERÊNCIAS .....</b>                                                   | <b>76</b> |
| <b>APÊNDICE A – CARTAS DE INVESTIMENTO .....</b>                           | <b>79</b> |
| <b>APÊNDICE B – CARTAS DE ACONTECEU NO MUNDO .....</b>                     | <b>89</b> |
| <b>APÊNDICE C – CARTEIRA DE INVESTIMENTO .....</b>                         | <b>93</b> |
| <b>APÊNDICE D – PANFLETO DE REGRAS .....</b>                               | <b>94</b> |

## 1. INTRODUÇÃO

A Educação Financeira tem ganhado destaque nos últimos anos como uma competência para a formação cidadã, especialmente entre os jovens. Em um mundo cada vez mais marcado pelo consumo, pelo crédito fácil e pela crescente complexidade dos produtos financeiros, é fundamental que os estudantes desenvolvam habilidades para lidar de forma consciente com o dinheiro. Nesse contexto, a Matemática Financeira desempenha um papel importante por possibilitar a compreensão de conceitos como juros, porcentagens, investimentos e planejamento financeiro.

Entretanto, o ensino nas escolas, muitas vezes, se limita à memorização de fórmulas e à resolução mecânica de exercícios, o que pode afastar os alunos do conteúdo e reduzir sua aplicabilidade prática. Surge, então, a necessidade de repensar as metodologias utilizadas em sala de aula, buscando estratégias que despertem o interesse dos estudantes e promovam uma aprendizagem significativa.

Uma dessas estratégias é o uso de jogos didáticos, que proporcionam um ambiente lúdico, desafiador e interativo, favorecendo o engajamento dos alunos e a construção ativa do conhecimento. Com base nisso, este trabalho propõe a criação e aplicação do jogo “O Melhor Investidor”, voltado para o ensino da Educação Financeira, com ênfase nos conceitos de investimentos. O jogo busca desenvolver nos estudantes habilidades para analisar oportunidades de aplicação de recursos, tomar decisões financeiras conscientes e compreender os riscos e benefícios envolvidos nos diferentes tipos de investimentos.

Além disso, o jogo alerta para os perigos financeiros associados ao universo das apostas e dos jogos de cassino, que têm atraído muitos jovens com promessas de lucros rápidos, mas que, na realidade, contribuem para o endividamento, a perda de controle financeiro e até o vício em jogos. Assim, “O Melhor Investidor” também se propõe como uma ferramenta de conscientização, promovendo o pensamento crítico e a responsabilidade no uso do dinheiro.

A aplicação do jogo será realizada na Escola Estadual de Educação Profissional Jaime da Cunha Rebouças, localizada no município de Icapuí, no estado do Ceará, com turmas do primeiro ano do Ensino Médio.

A relevância desta pesquisa consiste, portanto, na necessidade de avaliar a eficácia dessa metodologia lúdica e prática para a formação integral do aluno, emergindo como questão motivadora e norteadora deste estudo de mestrado a seguinte indagação:

Como a utilização de jogos em sala de aula pode tornar a aprendizagem da Educação Financeira mais significativa, contribuindo para que o aluno possa utilizar este conhecimento em sua vida prática, protegendo-o ativamente desses perigos?

Como hipóteses elencamos:

- I. A incorporação de jogos ao ensino de Educação Financeira favorece a compreensão conceitual e a valorização desses conteúdos, ao estimular maior engajamento e participação ativa dos estudantes;
- II. Os alunos percebem os jogos como um recurso pedagógico capaz de tornar os conceitos financeiros mais acessíveis, claros e próximos de suas experiências concretas;
- III. O trabalho com Educação Financeira mediado por jogos amplia a capacidade de transferência do conhecimento escolar para situações reais, fortalecendo aprendizagens significativas que contribuem para a tomada de decisões financeiras cotidianas.

Traçamos como Objetivo Geral:

Desenvolver, aplicar e analisar o jogo didático “O Melhor Investidor” como ferramenta de apoio ao ensino da Educação Financeira no Ensino Médio, buscando tornar a aprendizagem mais significativa, crítica e próxima da realidade dos estudantes.

E como Objetivos Específicos:

- Identificar as contribuições dos jogos no ensino de Educação Financeira ao longo do tempo;
- Construir e aplicar o jogo "O melhor investidor" ao ensino de Educação Financeira no Ensino Médio;
- Analisar as contribuições do jogo "O melhor investidor" ao ensino da Educação Financeira no Ensino Médio.

A justificativa deste trabalho reside no contexto de uma sociedade marcadamente consumista, na qual o acesso facilitado ao crédito e o apelo constante da publicidade fomentam o imediatismo e decisões financeiras impulsivas. Nesse cenário, a Educação Financeira emerge como uma necessidade urgente, especialmente para o público jovem, que

inicia sua trajetória econômica sob forte influência de estímulos que moldam permanentemente sua relação com o dinheiro.

Inserir conceitos de Educação Financeira no currículo escolar, desde as séries iniciais do Ensino Médio, é uma estratégia importante para a formação de cidadãos mais conscientes, autônomos e críticos em relação às suas escolhas financeiras. A adolescência é uma fase decisiva no desenvolvimento de hábitos e valores, e é justamente nesse período que muitos estudantes começam a ter suas primeiras experiências com dinheiro, seja por meio de mesadas, trabalhos temporários, comércio informal ou decisões de consumo mais independentes.

Além disso, nos últimos anos, observa-se um crescimento alarmante da influência do universo das apostas esportivas, jogos de azar e cassinos online sobre os jovens. Impulsionados pelas redes sociais e por celebridades, muitos adolescentes têm sido atraídos por promessas de ganhos fáceis e rápidos, sem a devida compreensão dos riscos envolvidos. Esse fenômeno pode comprometer seriamente a saúde financeira e emocional dos estudantes, além de reforçar uma cultura de enriquecimento ilusório, em detrimento de um planejamento financeiro sólido e sustentável.

Nesse contexto, o jogo “O Melhor Investidor” surge como uma proposta inovadora e necessária. Ao utilizar uma abordagem lúdica e interativa, o jogo busca ensinar, de forma acessível e prática, conceitos fundamentais de investimento, como rentabilidade, risco, liquidez e diversificação. Ao mesmo tempo, promove uma reflexão crítica sobre os perigos das apostas e da busca por dinheiro fácil, incentivando os alunos a adotarem atitudes responsáveis e seguras em relação às suas finanças.

Assim, a aplicação desse jogo com alunos da primeira série do Ensino Médio representa uma oportunidade valiosa de contribuir para a formação de uma geração mais preparada para lidar com os desafios do mundo financeiro. Trata-se de um investimento na autonomia, na responsabilidade e no bem-estar dos jovens, promovendo um aprendizado que vai além dos números e que pode impactar positivamente suas vidas a longo prazo.

No primeiro capítulo, Introdução, apresentamos o tema da pesquisa, sua relevância social e educacional, a problemática investigada, os objetivos gerais e específicos, bem como a justificativa que fundamenta o estudo. Este capítulo também contextualiza a importância da Educação Financeira e a proposta do jogo “*O Melhor Investidor*” como instrumento pedagógico inovador.

No segundo capítulo, Referencial Teórico, abordamos os principais conceitos e fundamentos que sustentam esta investigação, destacando a importância da Educação

Financeira no ambiente escolar, sua inserção nas escolas do Ceará e o papel dos jogos didáticos como ferramentas de ensino e aprendizagem.

O terceiro capítulo, Caminhos da Pesquisa, descreve a metodologia adotada, caracterizando a pesquisa como pesquisa-ação e detalhando o percurso metodológico, o campo de aplicação, os sujeitos participantes e as etapas da intervenção pedagógica.

No quarto capítulo, Vivenciando a Experiência, relatamos o processo de aplicação do jogo “*O Melhor Investidor*”, descrevendo as atividades desenvolvidas com as turmas e as observações feitas durante a execução da proposta.

O quinto capítulo, Análise dos Resultados, apresenta e discute os dados obtidos a partir dos instrumentos aplicados, relacionando-os aos objetivos do estudo e à literatura revisada.

Por fim, o sexto capítulo, Considerações Finais, sintetiza os principais achados da pesquisa, destacando as contribuições pedagógicas do jogo, as limitações encontradas e as possibilidades de continuidade do trabalho em futuras investigações.



## 2. REFERENCIAL TEÓRICO

### 2.1 A EDUCAÇÃO FINANCEIRA NA ESCOLA

A Educação Financeira tem sido reconhecida como um componente importante da formação dos indivíduos, especialmente em tempos de instabilidade econômica e facilidade de acesso ao crédito. Na Estratégia Nacional de Educação Financeira (ENEF), consta o conceito de Educação Financeira estabelecido pela Organização para Cooperação e Desenvolvimento Econômico (OCDE), adaptado à realidade brasileira.

o processo mediante o qual os indivíduos e as sociedades melhoram a sua compreensão em relação aos conceitos e produtos financeiros, de maneira que, com informação, formação e orientação, possam desenvolver os valores e as competências necessários para se tornarem mais conscientes das oportunidades e riscos neles envolvidos e, então, poderem fazer escolhas bem-informadas, saber onde procurar ajuda e adotar outras ações que melhorem o seu bem-estar, contribuindo, assim, de modo consistente para formação de indivíduos e sociedades responsáveis, comprometidos com o futuro(ENEF, p.3)

Assim, deve ser incorporada de maneira transversal no currículo escolar, promovendo a formação de cidadãos mais conscientes, críticos e autônomos em relação ao uso do dinheiro.

A Educação Financeira pode ser entendida como uma prática que possibilita alcançar metas pessoais e familiares por meio da administração consciente do dinheiro. Envolve planejamento dos gastos, uso responsável dos recursos, preparo para imprevistos e organização financeira diante de dificuldades. Ao ser introduzido no cotidiano das pessoas, esse conhecimento contribui para que se compreenda que o dinheiro é fruto do trabalho e deve ser utilizado com responsabilidade para realizar sonhos e garantir qualidade de vida.

Estabelecer metas financeiras de curto, médio e longo prazo — como quitar dívidas, adquirir um bem ou investir na educação dos filhos — exige clareza de objetivos, decisões conscientes, aproveitamento de oportunidades e gestão eficiente do orçamento, inclusive com atenção aos riscos que podem comprometer o planejamento. Nesse processo, é imprescindível reservar parte da renda para emergências e para a construção de uma aposentadoria segura.

Compreender o funcionamento das finanças pessoais proporciona uma visão mais clara sobre receitas, despesas e possibilidades futuras. A OCDE defende que o ensino da

Educação Financeira deve começar já nos primeiros anos do Ensino Fundamental, pois envolve não apenas conhecimentos técnicos, mas também atitudes, valores e habilidades que favorecem o desenvolvimento integral do indivíduo.

Para os adolescentes, essa abordagem é ainda mais relevante, pois é nesse momento da vida que surgem as primeiras experiências financeiras, como o uso de mesadas, pequenos trabalhos e decisões de consumo mais independentes. Assim, oferecer instrumentos de compreensão financeira durante o Ensino Médio é uma ação preventiva, formativa e socialmente necessária.

No Brasil, a Base Nacional Comum Curricular (BNCC) trouxe uma nova abordagem para o tema, superando os antigos Parâmetros Curriculares Nacionais, que tratavam a Matemática Financeira de forma limitada. A nova diretriz amplia a presença da Educação Financeira no currículo por meio de uma perspectiva transversal, conectando os conteúdos às realidades dos estudantes, incentivando o pensamento crítico, a responsabilidade social e o uso de tecnologias digitais. A Base também estabelece dez competências gerais para a formação integral dos alunos. Dentre elas, destacam-se aquelas relacionadas à autonomia na tomada de decisões e ao uso consciente dos recursos no enfrentamento dos desafios da vida cotidiana.

A Competência 7 aborda o consumo responsável e posicionamento ético:

Argumentar com base em fatos, dados e informações confiáveis, para formular, negociar e defender ideias, pontos de vista e decisões comuns que respeitem e promovam os direitos humanos, a consciência socioambiental e o consumo responsável em âmbito local, regional e global, com posicionamento ético em relação ao cuidado de si mesmo, dos outros e do planeta (BRASIL, 2018, p. 9)

A Competência 10 trata sobre ações de responsabilidade social baseada na ética, harmonia e sustentabilidade: “Agir pessoal e coletivamente com autonomia, responsabilidade, flexibilidade, resiliência e determinação, tomando decisões com base em princípios éticos, democráticos, inclusivos, sustentáveis e solidários” (Brasil, 2018, p. 35).

Durante muito tempo, a Educação Financeira que era ensinada nas escolas do Brasil se limitou à Matemática Financeira, ou seja, ao ensino de fórmulas e cálculos de juros simples, juros compostos, taxas percentuais de acréscimo e decréscimo, como está representado na BNCC. Porém, nas últimas duas décadas, essa regra vem mudando, e conceitos cotidianos e psicológicos estão sendo inseridos no dia a dia dos alunos, desenvolvendo ações que buscam aumentar a consciência financeira dos jovens que estão na escola.

Os avanços alcançados pela ENEF resultaram em um importante marco: a deliberação do Conselho Nacional de Educação (CNE) que incorporou a Educação Financeira ao currículo das escolas brasileiras, alinhando-se às diretrizes da BNCC. Com isso, o tema deixou de ser exclusivo da disciplina de Matemática e passou a ser reconhecido como um dos Temas Contemporâneos Transversais, a ser abordado em todas as fases da Educação Básica. A proposta é que seja trabalhado em diferentes contextos pedagógicos e projetos que desenvolvam habilidades socioemocionais e conectem os conteúdos escolares à realidade dos estudantes.

A Educação Financeira, quando inserida no ambiente escolar, deve ir além do simples cálculo de juros ou da organização de um orçamento doméstico. Ela precisa preparar os jovens para compreenderem a complexidade do sistema financeiro, seus benefícios, riscos e armadilhas. Investir, por exemplo, é uma prática fundamental para a construção da independência financeira e a realização de objetivos pessoais, familiares e profissionais ao longo da vida. No sentido mais simples, significa aplicar recursos visando a obter retorno futuro, seja pelo crescimento do patrimônio, pela geração de renda ou pela proteção contra a perda do poder de compra. Nesse sentido, Robert Kiyosaki, em sua obra *Pai Rico, Pai Pobre*, enfatiza que “investir significa colocar seu dinheiro para trabalhar para você, e não trabalhar pelo dinheiro” (Kiyosaki, 2017, p. 48).

No entanto, o ato de investir não está livre de riscos. Para que o futuro investidor — aqui, o estudante em formação — possa tomar decisões conscientes, é fundamental compreender as diferentes modalidades disponíveis no mercado e as particularidades de cada uma.

Como destaca Kahneman (2012), as decisões financeiras muitas vezes são influenciadas por emoções e vieses cognitivos, que podem levar a comportamentos impulsivos ou inadequados. Ao serem abordados na escola, conceitos como renda fixa, fundos imobiliários, ações e criptomoedas permitem que os alunos percebam não apenas as possibilidades de rentabilidade, mas também os riscos associados, desenvolvendo senso crítico e inteligência emocional diante das oscilações do mercado.

Esse aprendizado possibilita ainda que os jovens compreendam a importância da adequação do investimento ao perfil do investidor (conservador, moderado ou arrojado), e como essa escolha influencia diretamente a segurança e o retorno financeiro. Dessa forma, o ambiente escolar torna-se um espaço privilegiado para que eles experimentem, em simulações e jogos educativos, as consequências de diferentes decisões, compreendendo na prática a relevância da disciplina, do planejamento e do autoconhecimento financeiro.

Paralelamente às oportunidades legítimas de investimento, os jovens também se veem expostos a um fenômeno cada vez mais presente em seu cotidiano: as apostas esportivas e os cassinos online. Impulsionadas por influenciadores digitais e plataformas de entretenimento, essas práticas têm atraído adolescentes em busca de lucro fácil e rápido, mas representam riscos sérios à saúde financeira e psicológica.

De acordo com a Associação Nacional de Jogos e Loterias (ANJL), dados do Ministério da Justiça apontam que 55% dos jovens entre 14 e 17 anos que fazem apostas apresentam algum grau de risco ou transtorno relacionado ao vício (ANJL, 2023). Esse quadro evidencia a vulnerabilidade desse público, agravada pelo acesso a plataformas ilegais, muitas vezes sem mecanismos de controle de idade.

O problema, reconhecido pela Organização Mundial da Saúde (OMS), desde a década de 1980 sob o termo *ludopatia*,

[...] também denominada Transtorno do jogo ou jogo patológico, é classificada pelo DSM-5 como um Transtorno do controle de impulsos, caracterizado por comportamento persistente e recorrente de jogo, mesmo diante de prejuízos pessoais, financeiros e sociais. No Brasil, o transtorno é reconhecido pelo CID-11 sob o código 6 C50 como “transtorno devido a comportamentos aditivos, especificamente relacionados a jogos de azar e apostas (Teixeira, Figueredo, Souza, Muguet, Mandes, Batista, Silva, 2025, p.6)

Tornou-se ainda mais grave com a popularização das apostas online. Estimativas indicam que a ludopatia atinge entre 1% e 1,3% da população brasileira, o que corresponde a milhões de pessoas afetadas direta ou indiretamente. Ao considerar o contexto escolar, é imprescindível que o tema seja debatido como forma de conscientização e prevenção, mostrando aos jovens que a busca por ganhos fáceis pode resultar em endividamentos, perdas patrimoniais e sérios prejuízos emocionais e familiares.

Assim, ao mesmo tempo em que prepara os alunos para compreender investimentos responsáveis, a Educação Financeira escolar também deve alertá-los sobre os perigos do consumo irresponsável e das apostas. Essa abordagem contribui para o fortalecimento da autonomia, da criticidade e da responsabilidade dos estudantes, formando cidadãos mais conscientes para lidar com os desafios econômicos e sociais da vida contemporânea.

Nesse sentido, o jogo “O Melhor Investidor” não apenas ensina os conceitos de investimento, como também propõe uma reflexão crítica sobre as armadilhas dos jogos de azar, criando um espaço seguro para debate e conscientização. Essa abordagem contribui para

o fortalecimento da autonomia dos estudantes, buscando o entendimento de que muitas vezes essa busca por lucro fácil, trará endividamentos, e outros prejuízos psicológicos.

## 2.2 A EDUCAÇÃO FINANCEIRA NAS ESCOLAS DO CEARÁ

O Ceará tem demonstrado um forte empenho na implementação e expansão da Educação Financeira em sua rede de ensino, alinhando-se às diretrizes da BNCC e à Estratégia Nacional de Educação Financeira (ENEF), o que o leva a ultrapassar os conceitos tradicionais de Educação Financeira, incorporando temas como consumo consciente, planejamento financeiro pessoal, empreendedorismo e cidadania econômica de forma transversal e lúdica.

Em 2017, o estado do Ceará implantou o programa chamado “Vamos jogar e Aprender” do Instituto Brasil Solidário (IBS), que ensina Educação Financeira e fiscal por meio de jogos de tabuleiro, esse projeto está se expandindo cada vez mais por todo o estado.

O programa já alcança 637 municípios brasileiros, incluindo 63 cidades do Ceará, impactando mais de 1,6 milhão de estudantes desses, mais de 226 mil estudantes estão no Ceará, representando cerca de 18,36% da rede pública estadual. A cidade de Sobral é destaque com 100% da rede municipal integrada ao projeto.

Outra ação que tem como objetivo incentivar as escolas do Ceará com a introdução da Educação Financeira é a participação das escolas na Olimpíada do Tesouro Direto de Educação Financeira (OLITEF), onde as escolas inscritas têm acesso a um acervo de conteúdos e materiais didáticos para o ensino do tema em sala de aula. As escolas premiadas têm direito a medalha para os alunos nos níveis, ouro, prata, bronze e honra ao mérito. As escolas que tiverem alunos premiados concorrem a um sorteio com uma bolsa para investimentos no valor de R\$ 100.000,00 os 10.000 melhores alunos do país ganham um valor de R\$400,00 em títulos do Tesouro Direto, bem como os professores premiados também concorrem a um valor em títulos. O estado vem como incentivador de suas escolas a participarem da Olimpíada.

## 2.3 JOGOS DIDÁTICOS COMO FERRAMENTA DE ENSINO DA EDUCAÇÃO FINANCEIRA

O uso de jogos didáticos no processo de ensino-aprendizagem tem sido amplamente reconhecido como uma estratégia para promover o engajamento dos estudantes, estimulando a motivação intrínseca e facilitando a construção do conhecimento de maneira ativa e contextualizada, não utilizando a ideia de que jogos só servem para entretenimento, encontramos estudos que nos afirmam que os jogos têm as duas vertentes, como afirma Araújo (2025).

Historicamente, os jogos têm sido empregados como fonte de entretenimento, escape e diversão. No entanto, sua percepção na sociedade divide opiniões quanto ao seu uso e potencial: muitas pessoas os consideram como algo positivo, enquanto outras os veem de forma negativa. (Araújo, 2025, p. 59)

Essa concepção se alinha com as teorias construtivistas de aprendizagem, segundo as quais o conhecimento é construído pelo sujeito a partir da interação com o meio e com outras pessoas. Assim, os jogos didáticos propiciam situações-problema que estimulam o pensamento crítico, a resolução de conflitos e a colaboração entre os participantes.

No ensino de Matemática e, particularmente, de Educação Financeira, os jogos assumem papel fundamental para permitir que os alunos simulem situações reais e tomem decisões em contextos seguros e controlados.

Segundo Prensky:

Os jogos envolvem os alunos em ambientes onde experimentar, errar, refletir e corrigir são partes integradas do processo, o que privilegia a construção de habilidades cognitivas e sociais de forma simultânea. Essa integração torna o ensino mais eficaz e significativo, especialmente em áreas que requerem o desenvolvimento de competências complexas, como a Educação Financeira. (Prensky, 2001, p. 45)

Carneiro (2015) destaca que os jogos podem servir como recurso pedagógico com uma função que vai além do entretenimento, atuando como ferramenta de aprendizagem que promove o desenvolvimento de competências específicas. Esta perspectiva é reforçada por Bacich e Moran (2018), que sugerem que jogos em sala de aula são instrumentos

motivacionais que promovem aprendizagem mais rápida e próxima da vida real, desenvolvendo habilidades como observação, análise, tomada de decisões e argumentação.

Além dos aspectos cognitivos, os jogos didáticos estimulam a aprendizagem colaborativa e o desenvolvimento de competências socioemocionais essenciais, tais como empatia, cooperação, resiliência e controle emocional (Souza; Santos, 2016). Através da interação com colegas e da tomada de decisões conjuntas, os alunos aprendem a lidar com conflitos, negociar e assumir responsabilidades, habilidades indispensáveis no mundo contemporâneo.

Moran (2013) destaca a necessidade de metodologias que envolvam os alunos em atividades complexas para que sejam proativos, tomem decisões e avaliem resultados, sendo os jogos estratégias importantes nesse processo. Esta abordagem permite que os conceitos abstratos de Educação Financeira sejam vivenciados de forma prática e contextualizada.

Bogost (2007) complementa esta visão ao afirmar que o jogo tem grande poder de transmitir ideias e conceitos complexos de forma mais simples e intuitiva, facilitando a compreensão de temas que tradicionalmente são considerados difíceis ou abstratos pelos estudantes.

No contexto da Educação Financeira, os jogos didáticos assumem características específicas que os tornam particularmente eficazes. De acordo com a definição de Saito, Savoia e Santana (2007), a Educação Financeira é:

[...] um processo de transmissão de conhecimento que permite o desenvolvimento de habilidades nos indivíduos, para que eles possam tomar decisões fundamentadas e seguras, melhorando o gerenciamento de suas finanças pessoais (Saito; Savóia; Santana, 2007, p. 1122).

Esta definição alinha-se perfeitamente com as possibilidades oferecidas pelos jogos sérios, que permitem aos estudantes experimentarem situações de tomada de decisão financeira em ambiente controlado, desenvolvendo habilidades práticas essenciais para a gestão de recursos pessoais.

Os jogos de Educação Financeira permitem que os estudantes vivenciem situações como investimentos em renda fixa e variável, gestão de orçamento pessoal, análise de riscos financeiros e planejamento de longo prazo. Esta experiência prática é fundamental, pois, a Educação Financeira envolve aquisição cognitiva, física e emocional, aspectos que são contemplados de forma integrada através da metodologia lúdica.

Modernell (2012) afirma que a Educação Financeira visa melhorar as condições de vida de famílias de baixa renda e classes menos favorecidas, e que seu foco não deve ser apenas na busca de conhecimento ou riqueza, mas na melhoria de atitudes e posturas para fazer o dinheiro render mais. Os jogos didáticos contribuem significativamente para este objetivo ao promover reflexões sobre consumo consciente, planejamento financeiro e os riscos associados a decisões impulsivas.

A eficácia dos jogos didáticos pode ser compreendida também através da Teoria do Reforço, que postula que o comportamento dos indivíduos está relacionado a comportamentos passados em resposta a eventos ambientais. No contexto dos jogos educativos, isso sugere que a aprendizagem e o engajamento são reforçados pela experiência interativa e pelos resultados obtidos no jogo, motivando os alunos a aplicar esses conhecimentos na vida real.

Como observam Bacich e Moran (2018), os jogos proporcionam *feedback* imediato, permitindo que os estudantes avaliem rapidamente as consequências de suas decisões e ajustem suas estratégias, promovendo um processo de aprendizagem contínuo e autorregulado.

Os jogos didáticos se inserem no contexto das metodologias ativas de aprendizagem, nas quais o estudante assume papel protagonista em sua formação. Conforme destacam diversos autores, com os jogos sérios, enquanto modelo lúdico de ensino-aprendizagem, se bem planejados, podem ser usados como ferramenta no âmbito educacional para estimular a aprendizagem de forma ativa, uma vez que o discente fica em posição de analisar, refletir, tomar decisões, avaliar os resultados e promover transformações, conforme sua avaliação.

O jogo “O Melhor Investidor” foi idealizado a partir dessas bases teóricas. Sua estrutura permite que os estudantes experimentem conceitos de investimento, consumo e gestão financeira em um ambiente lúdico, seguro e contextualizado. Esta prática não apenas favorece a apropriação do conteúdo, mas também incentiva o desenvolvimento do pensamento crítico e do planejamento financeiro responsável.

Como destaca Almeida e Valente (2011), a mediação pedagógica em ambientes de aprendizagem ativa, como o jogo, favorece a apropriação significativa dos conteúdos escolares, ao aproximar o conhecimento dos contextos sociais e culturais dos alunos.

O jogo incorpora elementos fundamentais identificados na literatura para o sucesso de jogos educativos:

- **Contextualização Real:** Simula situações financeiras autênticas que os jovens podem enfrentar em suas vidas, incluindo decisões sobre investimentos, consumo e poupança.



- **Feedback Imediato:** Permite que os estudantes vejam rapidamente as consequências de suas decisões financeiras, facilitando o processo de aprendizagem por tentativa e erro.
- **Colaboração e Competição Saudável:** Promove interação entre os participantes, estimulando discussões sobre estratégias financeiras e compartilhamento de conhecimentos.
- **Progressão Gradual:** Apresenta desafios crescentes que permitem o desenvolvimento progressivo das competências financeiras dos estudantes.

Além disso, temos também bases que caracterizam o jogo digital na cultura contemporânea, participando assim do dia a dia dos estudantes, elementos que podem ajudar na sua formação, e interesse nas aulas, segundo Petry(2017):

Em meio a todos esses elementos, as características que formam o conceito de jogo digital - (1) liberdade, (2) regras, (3) produção de um estado de ânimo, (4) capacidade de modificação de regras durante o processo do jogo, (5) a possível existência de elementos antagônicos (conflitos) que estimulem os jogadores a superá-los, (6) objetivos intrínsecos ao jogo ou formulados pelos jogadores, (7) a circunscrição de pontos de partida e pontos de final do jogo, bem como (8) a possibilidade da tomada de decisões por parte do jogador - formam também uma estrutura ontológica que torna o jogo digital um objeto singular na cultura contemporânea, tal como se ele fosse uma espécie de condensado de seus elementos, às vezes, negativos, mas, em sua maioria esmagadora, positivos e indicativos da riqueza e grandiosidade do Homo ludens (Petry, 2017, p. 40).

Negri (2010) descreve a Educação Financeira como um processo educativo que, por meio de métodos próprios, desenvolve atividades para auxiliar os consumidores a orçarem, gerir sua renda, poupar e investir, visando criar uma mentalidade saudável em relação ao dinheiro. Os jogos didáticos contribuem significativamente para este objetivo ao promover reflexões que transcendem o ambiente escolar.

A abordagem lúdica permite abordar temas complexos como endividamento, consumismo, planejamento previdenciário e educação para o consumo de forma acessível e envolvente, contribuindo para a formação de cidadãos mais conscientes e responsáveis financeiramente.

A implementação de jogos didáticos na Educação Financeira requer planejamento cuidadoso e consideração de diversos fatores, é importante discutir a importância do dinheiro, como administrá-lo, ganhar, gastar, poupar e consumir de forma consciente, servindo como suporte para famílias que buscam maior qualidade de vida.

Os jogos devem ser desenvolvidos considerando a realidade socioeconômica dos estudantes, suas experiências prévias com questões financeiras e os objetivos específicos de aprendizagem. Além disso, é fundamental que os educadores estejam preparados para mediar as discussões e reflexões que emergem durante a aplicação dos jogos.

Assim, o uso de jogos didáticos, especialmente jogos sérios abordado por (Fleury, Nakano e Cordeiro (2014)

Serious Games é uma terminologia que foi estabelecida por Clark Abt, e caracteriza jogos como dispositivos educacionais para quaisquer faixas etárias e situações diversificadas. Segundo o autor (Abt,1987), os Serious Games “facilitam a comunicação de conceitos/fatos – devido à dramatização de problemas e motivação – além de contribuírem para o desenvolvimento de estratégias, a tomada de decisão, o desempenho de papéis, dentre outras vantagens, em um ambiente em que o feedback é instituído de maneira ágil”.(Fleuty, Nakano, Cordeiro, 2014, p.70)

Contribui significativamente para a formação de cidadãos críticos, autônomos e preparados para os desafios financeiros do cotidiano. A fundamentação teórica sólida, aliada às evidências empíricas de eficácia, demonstra que esta metodologia representa uma abordagem promissora para o ensino de educação financeira, capaz de promover aprendizagem significativa e desenvolvimento de competências essenciais para a vida em sociedade.

A integração de elementos lúdicos no processo educativo não apenas torna o aprendizado mais atrativo e envolvente, mas também proporciona experiências de aprendizagem mais próximas da realidade, preparando os estudantes para enfrentar com maior segurança e competência os desafios financeiros que encontrarão em suas vidas pessoais e profissionais.

### 3. CAMINHOS DA PESQUISA

#### 3.1 TIPO DE PESQUISA

Esta pesquisa caracteriza-se como uma pesquisa-ação, modalidade investigativa que se alinha perfeitamente com os objetivos propostos neste estudo, uma vez que busca não apenas compreender uma problemática educacional, mas também implementar uma intervenção prática que promova transformações no processo de ensino-aprendizagem da educação financeira.

A pesquisa-ação, conforme conceituada por Thiollent, é:

um tipo de pesquisa social com base empírica que é concebida e realizada em estreita associação com uma ação ou com a resolução de um problema coletivo e no qual os pesquisadores e os participantes representativos da situação ou do problema estão envolvidos de modo cooperativo ou participativo (Thiollent, 2011, p. 20).

Essa abordagem metodológica mostra-se particularmente adequada ao presente estudo, pois permite investigar e, simultaneamente, intervir na realidade educacional, promovendo melhorias no processo de ensino da matemática financeira através da implementação de estratégias pedagógicas inovadoras.

No contexto educacional, Franco (2005) esclarece que a pesquisa-ação educacional:

caracteriza-se como uma pesquisa eminentemente pedagógica, dentro da perspectiva de ser o eixo de formação de professores em uma dinâmica que valoriza a construção cognitiva da experiência, sustentada por reflexão crítica coletiva, com vistas à emancipação dos sujeitos e das condições que o coletivo considera opressivo (Franco, 2005, p. 485).

No contexto desta dissertação, essa modalidade de pesquisa permite que o pesquisador atue como agente transformador do processo educativo, implementando o jogo “O Melhor Investidor” como ferramenta pedagógica inovadora que visa à emancipação dos estudantes em relação ao conhecimento financeiro.

Esta pesquisa não se limita à observação passiva da realidade educacional, mas propõe uma intervenção concreta através da aplicação de um jogo didático que visa transformar a

forma como os estudantes compreendem e se relacionam com conceitos de Educação Financeira. Como afirma Tripp (2005)

A pesquisa-ação é uma forma de investigação-ação que utiliza técnicas de pesquisa consagradas para informar a ação que se decide tomar para melhorar a prática [...] A pesquisa-ação educacional é principalmente uma estratégia para o desenvolvimento de professores e pesquisadores de modo que eles possam utilizar suas pesquisas para aprimorar seu ensino e, em decorrência, o aprendizado de seus alunos. (Tripp, 2005, p. 445-446)

A metodologia adotada pressupõe o envolvimento direto dos estudantes do Ensino Médio como participantes ativos do processo investigativo. Durante a aplicação do jogo, os alunos não são meros objetos de estudo, mas sujeitos que contribuem ativamente para a construção do conhecimento sobre Educação Financeira, tomando decisões, refletindo sobre suas escolhas e compartilhando experiências.

Barbier (2007) destaca que a pesquisa-ação é uma arte de rigor clínico, desenvolvida coletivamente, com o objetivo de uma adaptação relativa de si e do ambiente. Nesse sentido, este estudo busca promover uma adaptação tanto dos estudantes (desenvolvendo suas competências em educação financeira) quanto do ambiente educacional (incorporando metodologias lúdicas e interativas).

A abordagem da pesquisa-ação também se alinha com os princípios da educação crítica e emancipatória, conforme proposto por Freire (2011), ao promover o desenvolvimento da consciência crítica dos estudantes em relação às questões financeiras, capacitando-os para tomar decisões mais conscientes e responsáveis em suas vidas pessoais.

Dessa forma, a pesquisa-ação constitui-se como a modalidade investigativa mais adequada para este estudo, pois permite conjugar rigor científico com relevância social, teoria com prática, investigação com transformação, proporcionando uma compreensão aprofundada dos processos de ensino-aprendizagem da Educação Financeira e, simultaneamente, contribuindo para o aprimoramento das práticas pedagógicas nessa área.

### 3.2 PERCURSO METODOLÓGICO

#### 3.2.1 Escola Campo de Estágio

A pesquisa-ação foi desenvolvida na Escola Estadual de Educação Profissional Jaime da Cunha Rebouças, localizada no município de Icapuí, no litoral leste do estado do Ceará.

Por ser uma escola de Ensino Profissional, a escola oferta cursos técnicos integrados, são eles: Administração, Agronegócio, Desenvolvimento de Sistemas e Guia de Turismo. Funciona com formato Integral, onde os alunos possuem em sua carga horária, aulas da base comum curricular e da base técnica durante todo o Ensino Médio, durante o segundo semestre do terceiro ano, os alunos são encaminhados para o estágio supervisionado.

A escola possui uma estrutura padrão das escolas técnicas do estado do Ceará. Contém:

- 12 salas de aulas;
- 1 laboratório de informática;
- 1 laboratório de matemática;
- 1 laboratório de física;
- 1 laboratório de química;
- 1 laboratório de biologia;
- 1 laboratório de línguas;
- Sala dos professores;
- Sala de planejamento;
- Secretaria
- Coordenação pedagógica
- Coordenação de Estágio
- Direção
- Biblioteca
- Quadra poliesportiva
- Refeitório
- Cozinha
- 4 Banheiros (2 masculinos e 2 femininos)
- Estacionamento amplo
- Galpão de Administração
- Galpão de Agronegócio
- Auditório

A escola também conta em seu quadro de funcionários com:

- Diretora;

- 2 Coordenadoras pedagógicas;
- 1 Coordenador de Estágio;
- 1 Secretária;
- 2 Assistentes de secretária;
- 1 Assessora financeira;
- 1 Regente de Multimeios
- 4 Professores de multimeios
- 3 professores de matemática;
- 7 professores de linguagens;
- 4 professores de ciências da natureza;
- 4 professores de humanas;
- 1 professor de informática;
- 2 professores da Base Técnica de Administração;
- 2 professores da Base Técnica de Agronegócio;
- 2 professores da Base Técnica de Desenvolvimento de Sistemas;
- 2 professores da Base Técnica de Guia de Turismo;
- 4 Cozinheiras;
- 4 Auxiliares de Serviços gerais;
- 4 Seguranças;

A escolha desta escola como campo de pesquisa fundamenta-se em sua adequação aos objetivos específicos do estudo, bem como em aspectos práticos e metodológicos que favorecem o desenvolvimento da pesquisa-ação.

A escolha desta escola como campo de pesquisa fundamenta-se em sua adequação aos objetivos específicos do estudo, bem como em aspectos práticos e metodológicos que favorecem o desenvolvimento da pesquisa-ação. O pesquisador atua como professor de matemática na instituição, ministrando aulas semanalmente para as turmas participantes da pesquisa. Este vínculo profissional estabelecido representa uma vantagem metodológica significativa, pois permite o conhecimento aprofundado do perfil dos estudantes e de suas necessidades educacionais, além de uma relação de confiança já estabelecida entre professor-pesquisador e alunos. Tal proximidade facilita o acesso ao campo de pesquisa e a implementação das atividades, garantindo a continuidade do acompanhamento pedagógico

após a intervenção e possibilitando a integração natural da proposta ao currículo escolar regular.

A escola atende jovens em idade de formação de hábitos financeiros, momento crucial para o desenvolvimento de competências em educação financeira. Os estudantes do ensino médio integrado ao técnico estão em transição para a vida adulta e profissional, tornando-se um público-alvo ideal para intervenções educativas nessa área. A modalidade de ensino médio integrado ao técnico fornece uma formação mais ampla e contextualizada, permitindo que os conteúdos de educação financeira sejam trabalhos de forma interdisciplinar e com aplicação prática evidente na vida futura profissional dos estudantes.

A receptividade institucional constitui outro fator relevante para a escolha do campo de pesquisa. A escola declarou abertura e interesse na realização da pesquisa, proporcionando as condições possíveis para o desenvolvimento das atividades propostas e para a coleta dos dados necessários à investigação. O fato de o pesquisador ser membro do corpo docente facilitou os trâmites institucionais e garantiu o apoio necessário para a implementação do projeto, evidenciando o reconhecimento da comunidade escolar quanto à relevância da proposta.

Por fim, destaca-se a relevância social da escolha deste campo de pesquisa. A implementação de um projeto de educação financeira em uma escola pública estadual contribui para a democratização do acesso a esses conhecimentos, atendendo a uma demanda social importante e alinhando-se com os princípios da pesquisa-ação de promoção de transformações sociais positivas. Dessa forma, a pesquisa não investiga apenas um problema educacional, mas também contribui efetivamente para a formação da cidade dos estudantes participantes.

### **3.2.2 Sujeitos da Pesquisa**

Os sujeitos desta pesquisa são estudantes do primeiro ano do Ensino Médio da Escola Estadual de Educação Profissional Jaime da Cunha Rebouças, matriculados nos cursos técnicos em Administração e Agronegócio. A seleção destes participantes fundamenta-se em critérios específicos que os tornam sujeitos ideais para os objetivos propostos na investigação, considerando tanto aspectos pedagógicos quanto metodológicos da pesquisa-ação.

A amostra final da pesquisa foi constituída por 73 estudantes, sendo 35 alunos do curso técnico em Administração e 38 alunos do curso técnico em Agronegócio. Os

participantes possuem faixa etária entre 14 e 16 anos, característica típica dos estudantes ingressantes no Ensino Médio, sendo esta idade particularmente relevante para intervenções em educação financeira por representar um momento de transição da adolescência para a juventude, período em que os jovens começam a desenvolver maior autonomia em relação às decisões de consumo e a ter contato mais direto com questões financeiras. Em relação à distribuição por gênero, a amostra apresenta 27 meninos e 46 meninas.

Todos os participantes são estudantes do 1º ano do Ensino Médio Integrado ao Técnico, iniciando uma nova etapa de sua formação educacional que combina conhecimentos gerais com competências técnicas específicas. Este momento mostra-se estratégico para a introdução de conteúdos de educação financeira, pois os estudantes estão desenvolvendo novas habilidades que os prepararão para a vida adulta e profissional, tornando-se mais receptivos a conhecimentos que percebem como relevantes para seu futuro.

Os estudantes do Curso Técnico em Administração constituem um grupo particularmente adequado para esta pesquisa, pois estes futuros técnicos terão em sua formação profissional conteúdos relacionados à gestão empresarial, controle financeiro e administração de recursos, tornando a educação financeira pessoal um complemento natural e necessário à sua formação técnica.

O curso de Agronegócio forma técnicos capacitados para atuar na cadeia produtiva do setor agropecuário, abrangendo desde a produção primária até a comercialização de produtos, passando por aspectos de gestão, logística e sustentabilidade. Para estes futuros técnicos, a educação financeira assume características específicas, pois trabalharão em um setor econômico marcado por sazonalidade, variações de preços de commodities, dependência de fatores climáticos e necessidade de planejamento financeiro de longo prazo, tornando ainda mais relevante o desenvolvimento de competências para a gestão financeira pessoal e empresarial.

Inicialmente, a pesquisa foi planejada para envolver três turmas do 1º Ano do Ensino Médio Integrado ao Técnico: 1º Ano do Curso Técnico em Administração, 1º Ano do Curso Técnico em Agronegócio e 1º Ano do Curso Técnico em Guia de Turismo, todas sob a responsabilidade pedagógica do pesquisador como professor de matemática. Essa seleção baseou-se no critério de conveniência e adequação metodológica, uma vez que o pesquisador já mantinha vínculo pedagógico semanal com essas turmas, facilitando a implementação da intervenção e garantindo a continuidade do processo educativo. Contudo, devido a questões comportamentais da turma e limitações logísticas relacionadas ao cronograma das aulas do curso de Guia de Turismo, essa turma participou apenas da etapa inicial da pesquisa, não



sendo possível completar a aplicação integral da proposta pedagógica, resultando na composição final de 73 participantes dos cursos de Administração e Agronegócio.

### **3.2.3 Proposição de Intervenção**

A proposição de intervenção desta pesquisa-ação foi estruturada em quatro etapas sequenciais e complementares, cada uma com objetivos específicos e metodologias adequadas aos propósitos investigativos. Esta organização metodológica visa garantir a coleta sistemática de dados, a implementação eficaz da proposta pedagógica e a avaliação rigorosa dos resultados obtidos.

A intervenção inicia-se com uma Etapa Diagnóstica (Sondagem), na qual é aplicado um questionário inicial para mapear os conhecimentos prévios dos estudantes sobre educação financeira, seus hábitos de consumo e suas percepções sobre investimentos e apostas. Esta fase é fundamental para estabelecer uma linha de base que permitirá posterior comparação com os resultados, caracterizando-se como elemento essencial da pesquisa-ação por proporcionar o conhecimento da realidade a ser transformada.

A segunda etapa consiste na Fase Expositiva (Aula Teórica), momento em que são apresentados aos estudantes os fundamentos teóricos da educação financeira necessários para a compreensão adequada das atividades posteriores. Esta etapa abrange conceitos como tipos de investimentos, relação risco-rentabilidade, importância da diversificação e os perigos associados às apostas e jogos de azar. A abordagem pedagógica adotada privilegia a metodologia ativa, promovendo a participação dos estudantes através de discussões e reflexões sobre situações cotidianas relacionadas ao tema.

A terceira etapa constitui-se na aplicação prática do jogo “O Melhor Investidor” (Etapa Lúdica), momento central da intervenção no qual os conhecimentos teóricos são vivenciados de forma experiencial. Durante esta fase, os estudantes tomam decisões financeiras simuladas, experimentam diferentes estratégias de investimento e vivenciam as consequências de suas escolhas em um ambiente controlado e seguro. O jogo foi especificamente desenvolvido para integrar elementos educativos com situações realistas, proporcionando aprendizagem significativa através da experiência prática.

A quarta e última etapa corresponde à Avaliação Final (Etapa Avaliativa), na qual é aplicado um questionário pós-intervenção para mensurar as mudanças ocorridas nos conhecimentos, atitudes e comportamentos dos estudantes. Esta fase permite a comparação

direta com os dados iniciais, possibilitando a avaliação da eficácia da proposta pedagógica implementada e fornecendo subsídios para o aprimoramento de futuras aplicações.

Nas etapas de sondagem e avaliação final, foi adotada a Escala Likert como instrumento de mensuração para diversas questões dos questionários aplicados. A escala Likert, desenvolvida por Rensis Likert em 1932, constitui-se como uma escala psicométrica amplamente utilizada em pesquisas que visam mensurar atitudes, opiniões e percepções dos respondentes sobre determinados temas ou situações.

No contexto desta pesquisa, a escala Likert foi implementada em formato de cinco pontos, variando desde “Discordo totalmente” (1) até “Concordo totalmente” (5), passando por “Discordo” (2), “Neutro” (3) e “Concordo” (4). Esta configuração permite capturar nuances nas opiniões dos estudantes, oferecendo um espectro de respostas que vai além das opções dicotômicas simples (sim/não), proporcionando maior precisão na coleta de dados sobre percepções e atitudes.

A escolha pela escala de cinco pontos fundamenta-se em sua capacidade de equilibrar a precisão na coleta de dados com a facilidade de compreensão pelos respondentes, especialmente considerando que os participantes da pesquisa são estudantes do ensino médio. Esta escala permite identificar não apenas a direção da opinião (favorável ou desfavorável), mas também sua intensidade, aspecto crucial para a compreensão adequada das percepções dos jovens sobre Educação Financeira.

#### 3.2.3.1 Etapa de Sondagem: Aplicação do Questionário de Sondagem

A etapa de sondagem constitui-se como o momento inicial da intervenção pedagógica, tendo como objetivo principal diagnosticar os conhecimentos prévios, percepções e atitudes dos estudantes em relação à Educação Financeira, investimentos e apostas. Esta etapa é fundamental para a pesquisa-ação, pois fornece dados essenciais para compreender o ponto de partida dos participantes e, posteriormente, avaliar o impacto da intervenção realizada.

O questionário de sondagem foi elaborado com base nos objetivos específicos da pesquisa e estruturado em duas partes complementares, totalizando 18 questões que abordam diferentes dimensões do conhecimento financeiro dos jovens estudantes.

Sua aplicação foi através do software Google Formulários (*Google Forms*), por ser uma ferramenta online onde tornaria mais prático a análise dos dados das respostas dos alunos, como a escola tem a disposição um laboratório de informática contando com 20

computadores com internet, foi usado o período de uma hora aula para a aplicação do questionário em cada turma, dividindo cada turma em grupos para irmos ao laboratório, visto que a resposta era individual.

Os dados coletados através deste questionário orientarão todas as etapas subsequentes da intervenção, garantindo que as atividades propostas sejam relevantes, adequadas e eficazes para o contexto específico dos participantes da pesquisa.

Segue a apresentação de cada questionário aplicado aos alunos durante a Etapa de Sondagem:

**Tabela 01:** Percepções e atitudes gerais sobre Educação Financeira

|                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                               |
|-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| <b>Questão 1: Você considera importante ter conhecimento sobre educação financeira?</b>                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                       |
| <b>Escala Likert:</b> (1) Discordo totalmente (2) Discordo (3) Neutro (4) Concordo (5) Concordo totalmente                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                    |
| <b>Objetivo da questão:</b> Esta pergunta inicial visa identificar a valorização que os estudantes atribuem à Educação Financeira antes de qualquer intervenção pedagógica. Busca-se compreender se os jovens reconhecem a importância desse conhecimento em suas vidas, o que pode influenciar seu engajamento durante as atividades propostas. A resposta a esta questão também permite avaliar se existe uma predisposição positiva para aprender sobre o tema ou se há necessidade de trabalhar inicialmente a conscientização sobre a relevância da educação financeira. |
| <b>Questão 2: Você acredita que tem controle sobre suas finanças pessoais?</b>                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                |
| <b>Escala Likert:</b> (1) Discordo totalmente (2) Discordo (3) Neutro (4) Concordo (5) Concordo totalmente                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                    |
| <b>Objetivo da questão:</b> Esta questão investiga a percepção de autoeficácia dos estudantes em relação ao controle de suas finanças pessoais. Pretende-se identificar o nível de confiança que os jovens possuem em sua capacidade de gerir recursos financeiros, o que é fundamental para compreender sua disposição para tomar decisões financeiras responsáveis. Estudantes que se percebem como tendo pouco controle podem necessitar de estratégias pedagógicas diferenciadas para desenvolver autonomia e responsabilidade financeira.                                |
| <b>Questão 3: Você considera que tem conhecimentos suficientes para tomar decisões financeiras importantes?</b>                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                               |
| <b>Escala Likert:</b> (1) Discordo totalmente (2) Discordo (3) Neutro (4) Concordo (5) Concordo totalmente                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                    |

|                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                 |
|---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| <p><b>Objetivo da questão:</b> Esta pergunta busca avaliar a percepção dos estudantes sobre sua preparação para tomar decisões financeiras significativas. O objetivo é identificar possíveis lacunas entre a confiança dos jovens e seus conhecimentos reais, bem como detectar estudantes que podem estar superestimando ou subestimando suas competências financeiras. Esta informação é crucial para adequar o nível de complexidade das atividades propostas e para trabalhar questões relacionadas ao excesso de confiança ou à insegurança nas decisões financeiras.</p> |
| <p><b>Questão 4: Você gostaria que fosse ensinado mais sobre como investir o seu dinheiro na escola?</b></p>                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                    |
| <p><b>Escala Likert:</b> (1) Discordo totalmente (2) Discordo (3) Neutro (4) Concordo (5) Concordo totalmente</p>                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                               |
| <p><b>Objetivo da questão:</b> Esta questão investiga o interesse e a demanda dos estudantes por conteúdos de educação financeira no ambiente escolar. Pretende-se identificar se existe uma demanda real dos jovens por esse tipo de conhecimento e se eles percebem a escola como um espaço adequado para essa aprendizagem. A resposta a esta pergunta pode justificar a relevância da intervenção proposta e indicar o nível de receptividade esperado dos estudantes às atividades planejadas.</p>                                                                         |
| <p><b>Questão 5: Você já ouviu falar em termos como: inflação, taxa de juros, taxa SELIC, imposto de renda, banco central?</b></p>                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                              |
| <p><b>Opções:</b> (1) Conheço todos (2) Já ouvi falar (3) Não conheço</p>                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                       |
| <p><b>Objetivo da questão:</b> Esta pergunta visa mapear o conhecimento dos estudantes sobre terminologias básicas do sistema financeiro brasileiro. O objetivo é identificar o nível de familiaridade dos jovens com conceitos econômicos fundamentais que são constantemente mencionados na mídia e que impactam diretamente suas vidas financeiras. Esta informação é essencial para adequar a linguagem utilizada durante as aulas e para identificar quais conceitos precisam ser trabalhados com maior profundidade.</p>                                                  |
| <p><b>Questão 6: Você em algum momento da sua vida considera que já fez algum tipo de investimento? Se sim, quais?</b></p>                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                      |
| <p><b>Tipo:</b> Questão aberta</p>                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                              |
| <p><b>Objetivo da questão:</b> Esta questão aberta busca identificar experiências práticas dos estudantes com investimentos, mesmo que informais ou não reconhecidas como tal. O objetivo é mapear conhecimentos experienciais que podem ser utilizados como ponto de partida para as discussões em sala de aula. Muitas vezes, jovens podem ter experiências com</p>                                                                                                                                                                                                           |

poupança, compra de bens duráveis ou até mesmo investimentos em educação ou equipamentos, sem reconhecer essas ações como investimentos. Esta informação permite conectar os conteúdos teóricos com experiências reais dos estudantes.

**Questão 7: Você já apostou alguma vez na sua vida? Sejam apostas esportivas, cassino ou jogo do tigrinho.**

**Opções:** a) Nunca apostei b) Às vezes c) Constantemente d) Sempre que posso

**Objetivo da questão:** Esta pergunta é fundamental para diagnosticar o envolvimento dos estudantes com apostas e jogos de azar, tema central da proposta de conscientização do projeto. O objetivo é identificar a prevalência desses comportamentos entre os jovens participantes e mapear possíveis situações de risco. Esta informação é crucial para adequar as estratégias de conscientização e para identificar estudantes que podem necessitar de atenção especial durante as discussões sobre os perigos das apostas.

**Fonte:** Elaborado pelo autor, 2025.

**Tabela 02: CONHECIMENTOS ESPECÍFICOS SOBRE INVESTIMENTOS**

|                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                      |
|--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| <b>Questão 1: Marque abaixo quais das opções você conhece?</b>                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                       |
| <b>Opções:</b> a) Renda Fixa b) Fundos Imobiliários c) Ações d) Criptomoedas e) Apostas                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                              |
| <b>Objetivo da questão:</b> Esta questão visa mapear o conhecimento prévio dos estudantes sobre os principais tipos de investimentos que serão abordados no jogo "O Melhor Investidor". O objetivo é identificar quais modalidades são mais conhecidas pelos jovens e quais necessitarão de maior atenção durante as aulas expositivas. A inclusão das "apostas" na lista permite verificar se os estudantes as distinguem adequadamente dos investimentos legítimos.                                                                |
| <b>Questão 2: Entre as opções a seguir: Renda fixa, apostas, ações, fundos imobiliários e criptomoedas. Ordene do mais arriscado ao menos arriscado ao nosso patrimônio.</b>                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                         |
| <b>Tipo:</b> Questão de ordenação                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                    |
| <b>Objetivo da questão:</b> Esta pergunta avalia a capacidade dos estudantes de hierarquizar diferentes modalidades de aplicação financeira segundo o critério de risco. O objetivo é identificar se os jovens possuem uma compreensão adequada dos níveis de risco associados a cada tipo de investimento e se conseguem posicionar adequadamente as apostas nessa escala. Esta informação é fundamental para trabalhar o conceito de risco durante as aulas e para identificar concepções equivocadas que precisam ser corrigidas. |
| <b>Questão 3: Entre as opções a seguir: Renda fixa, apostas, ações, fundos imobiliários e criptomoedas. Ordene do mais rentável ao menos rentável ao nosso patrimônio.</b>                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                           |

|                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                 |
|-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| <b>Tipo:</b> Questão de ordenação                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                               |
| <b>Objetivo da questão:</b> Esta questão complementa a anterior, investigando a percepção dos estudantes sobre a rentabilidade potencial de diferentes modalidades de aplicação financeira. O objetivo é identificar se os jovens compreendem a relação entre risco e rentabilidade e se possuem expectativas realistas sobre os retornos de cada tipo de investimento. Esta informação é essencial para trabalhar conceitos como a relação risco-retorno e para desmistificar promessas irreais de ganhos fáceis associadas às apostas.        |
| <b>Questão 4: Você saberia citar alguma situação do cotidiano que mudaria os rumos do Mundo dos Investimentos?</b>                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                              |
| <b>Tipo:</b> Questão aberta                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                     |
| <b>Objetivo da questão:</b> Esta pergunta avalia a capacidade dos estudantes de conectar eventos do cotidiano com o mercado financeiro. O objetivo é identificar se os jovens compreendem que fatores externos (políticos, econômicos, sociais) influenciam o desempenho dos investimentos. Esta informação é importante para trabalhar a contextualização dos investimentos e para desenvolver uma visão mais ampla e crítica sobre o funcionamento dos mercados financeiros.                                                                  |
| <b>Questão 5: Caso você ganhasse na loteria e recebesse um valor de R\$50.000,00 (Cinquenta mil reais). Como você gastaria esse dinheiro? Você tomaria essa decisão com base no conselho de alguém ou algum especialista?</b>                                                                                                                                                                                                                                                                                                                   |
| <b>Tipo:</b> Questão aberta                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                     |
| <b>Objetivo da questão:</b> Esta questão hipotética visa identificar as prioridades financeiras dos estudantes e sua disposição para buscar orientação especializada. O objetivo é mapear se os jovens pensariam em investir parte do dinheiro, quais seriam suas prioridades de gastos e se reconhecem a importância do aconselhamento profissional. Esta informação é valiosa para compreender a maturidade financeira dos participantes e para trabalhar conceitos como planejamento financeiro e a importância da orientação especializada. |
| <b>Questão 6: Caso tenha separado alguma parte desse dinheiro para investir, com os conhecimentos que você tem hoje, onde esse dinheiro seria investido? (Exemplos de investimentos podem ser educação, saúde, segurança, viagem de lazer, em casa)</b>                                                                                                                                                                                                                                                                                         |
| <b>Tipo:</b> Questão aberta                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                     |
| <b>Objetivo da questão:</b> Esta pergunta complementa a anterior, investigando especificamente onde os estudantes aplicariam recursos destinados a investimentos. O objetivo é identificar se os jovens possuem uma visão ampla de investimento (incluindo capital humano, saúde,                                                                                                                                                                                                                                                               |

|                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                        |
|--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| segurança) ou se limitam sua compreensão aos investimentos financeiros tradicionais. Esta informação permite trabalhar o conceito amplo de investimento e valorizar diferentes formas de aplicação de recursos.                                                                                                                                                                                                                                        |
| <b>Questão 7: Com que frequência você procura conselhos com alguém ou algum especialista para decidir que decisões tomar com o seu dinheiro?</b>                                                                                                                                                                                                                                                                                                       |
| <b>Opções:</b> a) Nunca b) Às vezes c) Constantemente d) Sempre que posso                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                              |
| <b>Objetivo da questão:</b> Esta questão investiga os hábitos dos estudantes em relação à busca de orientação para decisões financeiras. O objetivo é identificar se os jovens reconhecem a importância do aconselhamento e se possuem o hábito de buscar informações antes de tomar decisões financeiras. Esta informação é importante para trabalhar a importância da educação continuada e da busca por fontes confiáveis de informação financeira. |
| <b>Questão 8: Você conseguiria explicar o que são taxas de juros?</b>                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                  |
| <b>Tipo:</b> Questão aberta                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                            |
| <b>Objetivo da questão:</b> Esta pergunta avalia o conhecimento conceitual dos estudantes sobre um dos conceitos mais fundamentais da educação financeira. O objetivo é identificar se os jovens compreendem o conceito de juros e conseguem explicá-lo de forma clara, o que é essencial para compreender diversos produtos financeiros e para tomar decisões conscientes sobre empréstimos e investimentos.                                          |
| <b>Questão 9: O que você acha da frase: “Os juros são sempre ruins.”</b>                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                               |
| <b>Escala Likert:</b> (1) Discordo totalmente (2) Discordo (3) Neutro (4) Concordo (5) Concordo totalmente                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                             |
| <b>Objetivo da questão:</b> Esta questão investiga se os estudantes possuem uma visão unilateral e negativa sobre os juros ou se compreendem que eles podem ser tanto positivos (quando recebidos em investimentos) quanto negativos (quando pagos em empréstimos). O objetivo é identificar concepções limitadas sobre o funcionamento dos juros e trabalhar uma compreensão mais ampla e contextualizada desse conceito fundamental.                 |
| <b>Questão 10: O que você acha da frase: “Eu sei utilizar a taxa de juros a meu favor.”</b>                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                            |
| <b>Escala Likert:</b> (1) Discordo totalmente (2) Discordo (3) Neutro (4) Concordo (5) Concordo totalmente                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                             |
| <b>Objetivo da questão:</b> Esta pergunta complementa a anterior, investigando se os estudantes se percebem capazes de utilizar o conhecimento sobre juros de forma estratégica em seu benefício. O objetivo é identificar o nível de autoeficácia dos jovens em relação ao uso prático dos conceitos financeiros e mapear possíveis lacunas entre conhecimento teórico e aplicação                                                                    |

|                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                             |
|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| prática.                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                    |
| <b>Questão 11: O que você acha da frase: “Vou apostar esses R\$100,00 que eu ganhei do trabalho no tigrinho porque o influenciador que eu sigo disse que estava pagando e eu vou ganhar bastante dinheiro”</b>                                                                                                                                                                                                                                                              |
| <b>Escala Likert:</b> (1) Discordo totalmente (2) Discordo (3) Neutro (4) Concordo (5) Concordo totalmente                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                  |
| <b>Objetivo da questão:</b> Esta questão é fundamental para avaliar a postura crítica dos estudantes em relação às apostas online e à influência de digital influencers na tomada de decisões financeiras. O objetivo é identificar jovens que podem estar vulneráveis a esse tipo de influência e mapear o nível de consciência crítica da turma sobre os perigos das apostas. Esta informação é crucial para adequar as estratégias de conscientização durante o projeto. |
| <b>Questão 12: O que você acha da frase: “Quero muito comprar essa coisa, então vou parcelar no máximo de vezes que eu conseguir e depois eu vejo como pago.”</b>                                                                                                                                                                                                                                                                                                           |
| <b>Escala Likert:</b> (1) Discordo totalmente (2) Discordo (3) Neutro (4) Concordo (5) Concordo totalmente                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                  |
| <b>Objetivo da questão:</b> Esta pergunta investiga a atitude dos estudantes em relação ao consumo impulsivo e ao endividamento. O objetivo é identificar jovens que podem ter tendências ao consumo descontrolado e mapear a compreensão da turma sobre os riscos do endividamento excessivo. Esta informação é importante para trabalhar conceitos de planejamento financeiro e consumo consciente durante as atividades.                                                 |
| <b>Questão 13: O que você acha dessa frase: “Jogos como o tigrinho, cassinos e apostas esportivas são extremamente viciantes.”</b>                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                          |
| <b>Escala Likert:</b> (1) Discordo totalmente (2) Discordo (3) Neutro (4) Concordo (5) Concordo totalmente                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                  |
| <b>Objetivo da questão:</b> Esta questão final avalia o nível de consciência dos estudantes sobre os riscos de vício associados aos jogos de azar e apostas. O objetivo é identificar se os jovens reconhecem o potencial viciante dessas atividades, o que é fundamental para o trabalho de prevenção proposto no projeto. Estudantes que não reconhecem esses riscos podem necessitar de atenção especial durante as discussões sobre os perigos das apostas.             |

**Fonte:** Elaborado pelo autor, 2025.



### 3.2.3.2 Etapa Expositiva: Aula Teórica

A etapa expositiva constitui-se como um momento fundamental da intervenção pedagógica, sendo planejada para fornecer aos estudantes os conhecimentos teóricos essenciais sobre a educação financeira que servirão como base conceitual para a posterior aplicação do jogo “O Melhor Investidor”. Esta etapa foi cuidadosamente estruturada para ocorrer em três horas-aula consecutivas, distribuídas em dois momentos complementares: duas horas-aula dedicadas à exposição teórica dialogada e uma hora-aula destinada à atividade prática em grupo para fixação dos conteúdos.

O planejamento dessa etapa fundamentou-se nos princípios da metodologia ativa de ensino, buscando superar o modelo tradicional de aula puramente expositiva. A estruturação da aula avança uma progressão didática que parte do conhecimento prévio dos estudantes, desenvolve gradualmente os conceitos teóricos e as aplicações em situações práticas e contextualizadas.

A aula foi organizada em cinco momentos diferentes, cada um com objetivos específicos e estratégias pedagógicas diferenciadas:

**Primeiro Momento** – Acolhida e Ativação do Conhecimento Prévio (10 minutos): Este momento foi inicial planejado para criar um ambiente acolhedor e investigar os conhecimentos que os estudantes já possuem sobre educação financeira. Utilizando uma estratégia de roda de conversa, foram elaboradas perguntas específicas para diagnosticar percepções e implicações financeiras dos jovens, evitando julgamentos e promovendo o engajamento inicial com o tema.

**Segundo Momento** – Exposição Teórica Dialogada (30 minutos): O núcleo conceitual da aula foi planejado como uma exposição interativa, não apenas transmissiva, dos conteúdos fundamentais de educação financeira. Este momento foi estruturado para abordar definições, conceitos-chave e tipos de investimentos, sempre estimulando a participação dos estudantes através de perguntas e exemplos práticos com valores reais.

**Terceiro Momento** – Atividade em Grupo sobre Perfis de Investidores (20 minutos): Esta atividade foi planejada para promover a aplicação prática dos conceitos teóricos apresentados, dividindo a turma em grupos que fornecem perfis específicos de investidores e casos reais relacionados a decisões financeiras impulsivas, especialmente envolvendo apostas.

**Quarto Momento** – Debate Crítico sobre os Perigos das Apostas (20 minutos): Este momento foi especificamente planejado para desenvolver o pensamento crítico dos estudantes

em relação às apostas online e jogos de azar, tema extremamente relevante no contexto atual dos jovens brasileiros.

**Quinto Momento** – Encerramento e Conexão com o Jogo (10 minutos): O fechamento da aula foi planejado para consolidar os aprendizados e criar expectativas positivas para a aplicação posterior do jogo "O Melhor Investidor".

O conteúdo teórico foi cuidadosamente selecionado para atender aos objetivos da pesquisa e às necessidades formativas dos estudantes do Ensino Médio:

- **Educação Financeira** – Definição do conceito, importância na vida pessoal e social, e sua relação com a tomada de decisões conscientes. Abordagem de conceitos-chave como orçamento pessoal, consumo consciente e juros.
- **Conceitos Essenciais de Investimentos** – Apresentação detalhada dos conceitos de rentabilidade, liquidez e risco, fundamentais para a compreensão das dinâmicas do mercado financeiro e para as decisões que os estudantes tomarão durante o jogo.
- **Tipos de Investimentos** – Categorização e explicação dos principais tipos de investimentos disponíveis no mercado brasileiro:
  - Renda Fixa: Tesouro Direto, Poupança, caracterizadas pela previsibilidade e baixo risco;
  - Fundos Imobiliários: Investimentos coletivos em imóveis como shoppings e hospitais;
  - Ações: Participação societária em empresas;
  - Criptomoedas: Ativos digitais descentralizados como Bitcoin, Ethereum e Solana, caracterizados por alta volatilidade.

Para consolidar os conhecimentos teóricos apresentados, foi prevista uma atividade prática específica que ocorre na terceira hora-aula. Esta atividade foi estruturada como um estudo de caso em grupo, onde cada equipe recebe um perfil específico de investidor com características, objetivos e frases típicas, além de um caso real relacionado a problemas financeiros decorrentes de apostas ou falta de conhecimento financeiro.

A atividade de fixação tem como objetivos específicos:

- Relacionar tipos de investimento aos perfis de investidores (conservador, moderado, arrojado);
- Desenvolver análise crítica sobre decisões financeiras;
- Estimular o debate respeitoso e fundamentado entre os estudantes;

- Aplicar os conceitos teóricos em situações práticas e contextualizadas.

Seguem sugestões separadas em 5 grupos, cada grupo recebe um perfil de investidor para analisar e uma situação cotidiana sobre problemas que o universo das apostas e a falta de conhecimento financeiro podem trazer, os dados da tabela abaixo são fictícios, apenas como uma sugestão de atividade, podendo ser buscado pelo professor que deseja aplicar a atividade situações reais do nosso cotidiano, de exemplos reais sobre os prejuízos práticos que o vício em apostas pode trazer.

**Tabela 03:** Atividade em Grupo

|                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                          |
|------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| <b>Grupo 1</b>                                                                                                                                                                                                                                                                                                                           |
| <b>Perfil: Dona Helena</b>                                                                                                                                                                                                                                                                                                               |
| <b>Idade:</b> 63 anos<br><b>Profissão:</b> Aposentada<br><b>Objetivo:</b> Completar a renda mensal com segurança<br><b>Características:</b> Tem medo de perder dinheiro, valoriza estabilidade<br><b>Pensamento:</b> “Eu só quero uma aplicação segura, sem dor de cabeça.”                                                              |
| <b>Gustavo Martins, 28 anos – Perdeu todo o salário em um dia.</b>                                                                                                                                                                                                                                                                       |
| Gustavo, de Minas Gerais, relatou nas redes sociais que perdeu todo o seu salário em apenas um dia e meio jogando no “Jogo do Tigrinho”. Ele descreveu a situação como desesperadora, evidenciando como o vício pode comprometer a estabilidade financeira rapidamente.                                                                  |
| <b>Grupo 2</b>                                                                                                                                                                                                                                                                                                                           |
| <b>Perfil: Lucas – o estudante empreendedor</b>                                                                                                                                                                                                                                                                                          |
| <b>Idade:</b> 17 anos<br><b>Profissão:</b> Estudante do Ensino Médio<br><b>Objetivo:</b> Juntar dinheiro para abrir um negócio local em 3 anos<br><b>Características:</b> Está disposto a correr um pouco de risco, mas quer ter controle<br><b>Pensamento:</b> “Quero fazer meu dinheiro render mais que na poupança, mas sem loucura.” |
| <b>Vinícius Ferreira, 28 anos – Abandonou empregos e enfrentou crise pessoal</b>                                                                                                                                                                                                                                                         |
| Vinícius deixou dois empregos para se dedicar às apostas online, encarando-as como uma fonte de renda. No entanto, acabou enfrentando sérias consequências financeiras e emocionais.                                                                                                                                                     |
| <b>Grupo 3</b>                                                                                                                                                                                                                                                                                                                           |

|                                                                                                                                                                                                                                                                                                                  |
|------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| <b>Perfil: Paulo</b>                                                                                                                                                                                                                                                                                             |
| <b>Idade:</b> 16 anos<br><b>Profissão:</b> Estudante<br><b>Objetivo:</b> Guardar dinheiro do estágio para viajar daqui a 1 ano<br><b>Características:</b> Não entende nada de investimento ainda<br><b>Pensamento:</b> “Tenho medo de perder, mas quero guardar bem o que ganhei.”                               |
| <b>Formanda de Direito – Perdeu R\$ 77 mil da formatura da turma</b>                                                                                                                                                                                                                                             |
| Uma estudante de Direito em Santa Catarina perdeu R\$ 77 mil destinados à formatura da turma apostando no “Jogo do Tigrinho”. O caso gerou investigações policiais e grande repercussão na comunidade acadêmica.                                                                                                 |
| <b>Grupo 4</b>                                                                                                                                                                                                                                                                                                   |
| <b>Perfil: Júlia</b>                                                                                                                                                                                                                                                                                             |
| <b>Idade:</b> 17 anos<br><b>Profissão:</b> Estudante<br><b>Objetivo:</b> Quer aprender sobre o mercado financeiro e experimentar;<br><b>Características:</b> Topa correr risco com uma parte do dinheiro, mas não tudo<br><b>Pensamento:</b> “Quero investir um pouco em cada coisa pra entender como funciona.” |
| <b>Marcos Roberto Machado, 52 anos – Dívida de R\$ 200 mil e morte trágica</b>                                                                                                                                                                                                                                   |
| Marcos, mecânico no Mato Grosso, foi encontrado morto após desaparecer. A família relatou que ele tinha uma dívida de R\$ 200 mil com agiotas devido a apostas no "Jogo do Tigrinho", o que pode ter contribuído para sua morte.                                                                                 |
| <b>Grupo 5</b>                                                                                                                                                                                                                                                                                                   |
| <b>Perfil: Thiago</b>                                                                                                                                                                                                                                                                                            |
| <b>Idade:</b> 16 anos<br><b>Profissão:</b> Estudante<br><b>Objetivo:</b> Ficar rico rápido com investimentos “da moda”<br><b>Características:</b> Vê vídeos de "gurus" de investimento e aposta sem pensar<br><b>Pensamento:</b> “Ouvi dizer que criptomoeda dobra o dinheiro rapidinho!”                        |
| <b>Influenciadores – Ostentação financiada por apostas ilegais</b>                                                                                                                                                                                                                                               |
| Casais de influenciadores foram presos por promoverem o "Jogo do Tigrinho" e ostentarem uma vida de luxo financiada por apostas ilegais. Eles movimentaram milhões de reais e enfrentam acusações criminais.                                                                                                     |

Fonte: Elaborado pelo autor, 2025.

Esta etapa expositiva foi planejada como elemento articulador entre a sondagem inicial dos conhecimentos prévios e a aplicação prática do jogo “O Melhor Investidor”. A expectativa é que os conhecimentos teóricos construídos nesta etapa forneçam aos estudantes as ferramentas conceituais possíveis para tomar decisões informadas durante o jogo.

A conexão entre teoria e prática é fundamental para a efetividade da intervenção pedagógica. Espera-se que os estudantes, ao participarem do jogo, sejam capazes de aplicar os conceitos de rentabilidade, liquidez e risco na análise das cartas de investimento, demonstrando compreensão dos diferentes tipos de aplicações financeiras apresentadas na aula teórica.

Além disso, espera-se que a conscientização sobre os perigos das apostas, desenvolvidas durante o debate crítico, influencie positivamente as decisões dos estudantes durante o jogo, levando-os a rejeitar propostas de “ganhos simples” e a valorizar estratégias de investimento responsável e planejamento financeiro de longo prazo.

A expectativa final é que esta etapa expositiva contribua significativamente para o desenvolvimento da educação financeira dos estudantes, preparando-os não apenas para o jogo, mas para a vida, capacitando-os a tomar decisões financeiras mais conscientes, críticas e responsáveis em seu cotidiano.

#### 3.2.3.3 Etapa Lúdica: Aplicação do Jogo “O Melhor Investidor”

O jogo desenvolvido neste trabalho tem como principal objetivo ensinar conceitos fundamentais de Matemática Financeira, especialmente relacionados ao universo dos investimentos. A proposta é que os alunos aprendam enquanto jogam, por meio de uma metodologia ativa baseada em jogos matemáticos, promovendo uma experiência de aprendizagem mais envolvente, significativa e contextualizada.

O conteúdo do jogo foi estruturado de modo a integrar noções importantes, como tipos de investimentos, grau de risco, rentabilidade e planejamento financeiro, permitindo que os participantes simulem situações do cotidiano e tomem decisões financeiras a partir de cenários realistas. Essa abordagem favorece o desenvolvimento da autonomia, do pensamento crítico e da capacidade de análise, competências essenciais para a formação de cidadãos financeiramente conscientes.

No entanto, para que os alunos possam tirar pleno proveito da dinâmica do jogo e façam escolhas fundamentadas em conhecimento e não apenas em sorte ou intuição, é necessário que, antes da aplicação do jogo, seja realizada uma aula expositiva. Essa aula introdutória tem como objetivo apresentar os conceitos teóricos básicos sobre investimentos, diferenciando os de baixo, médio e alto risco, discutindo aspectos como segurança, liquidez e retorno financeiro. Dessa forma, os estudantes serão capazes de aplicar os conteúdos aprendidos durante o jogo, transformando a atividade lúdica em uma oportunidade real de construção de conhecimento.

Esse processo de aprendizagem combina teoria e prática de forma integrada, alinhando-se às diretrizes da BNCC e aos princípios da aprendizagem significativa, conforme proposto por Ausubel (2003), segundo o qual o conhecimento só se torna efetivo quando o aluno é capaz de relacioná-lo a situações concretas de sua realidade.

### **Objetivo**

Ensinar aos alunos noções básicas de investimento, realizar cálculos matemáticos com porcentagem e aplicação de juros. O grupo que alcançar o maior patrimônio durante 12 rodadas será o vencedor.

### **Materiais necessários**

- Cartas de “Investimento”;
- Cartas de “Aconteceu no mundo”;
- Carteira de Investimentos;
- Calculadora (Opcional);
- Lápis e borracha.

### **Componentes do Jogo**

- **Cartas de investimento**

Essas cartas vão definir o rumo de cada rodada, ela é dividida em 4 setores onde cada cor representa um modelo de investimento, um outro modelo é o de renda fixa, porém ele não sofre variação com as cartas de “Investimento”, apenas com as cartas de “Aconteceu no mundo”.

Os modelos são:

- **Fundos Imobiliários:** É um tipo de investimento com um risco baixo, porém rentabilidade baixa.

Retorno fixado em 0,5% mais o valor na carta de investimento - Cor amarela

- **Ações:** É um tipo de investimento com risco moderado e um retorno mediano.  
*Retorno apresentado na carta de investimento - Cor azul*

- **Criptomoedas:** É um tipo de investimento com risco alto e um bom retorno financeiro.

Retorno apresentado na carta de investimento - Cor verde

- **Apostas esportivas:** É um modelo que não pode ser considerado investimento, com risco muito alto, porém rentabilidade alta.

Retorno apresentado na carta de investimento - Cor vermelha

- **Renda Fixa:** O grupo também pode escolher deixar parte do seu patrimônio em renda fixa, que é um modelo de investimento com risco muito baixo, mas sua rentabilidade também é baixa.

Retorno fixado em 1% que só vai variar caso tenha alguma ação específica da carta aconteceu no mundo.

Segue abaixo um modelo de carta de investimento. Lembrando que a renda fixa não é apresentada na carta de investimentos.

**Figura: 01**



**Fonte:** Elaborado pelo autor, 2025.

## Entendendo os investimentos

As cartas de investimentos podem conter diferentes modelos de variações para determinado tipo de investimento.

- **Números:** O valor apresentado será acrescentado ao valor fixo da renda.

**Exemplo:** Se a carta tiver o número 1 na área de fundos imobiliários, significa dizer que naquela rodada os fundos vão reder 1 da carta de ação + 0,5 fixo dos FII'S, rendendo assim naquela rodada 1,5%.

- **Multiplicadores:** Caso apareça algum multiplicador na carta e o jogador possua um valor aplicado naquele modelo de investimento, seu patrimônio é multiplicado pelo valor que está na carta.

**Exemplo:** Caso o jogador tenha aplicado em ações um montante de R\$2.000,00 reais e naquela rodada a carta de investimento tenha 2x na área das ações, esse patrimônio é multiplicado por dois, ficando com R\$4.000,00.

- **Divisores:** Caso apareça algum divisor na carta e o jogador possua um valor aplicado naquele modelo de investimento, seu patrimônio é dividido pelo valor que está na carta.

**Exemplo:** Caso o jogador tenha aplicado em ações um montante de R\$2.000,00 reais e naquela rodada a carta de investimento tenha /2 na área das ações, esse patrimônio é dividido por dois, ficando com apenas R\$1.000,00.

**Perdeu tudo:** Se na carta tiver o símbolo das notas voando, significa que você perdeu todo o capital que estava aplicado naquele modelo de investimento.

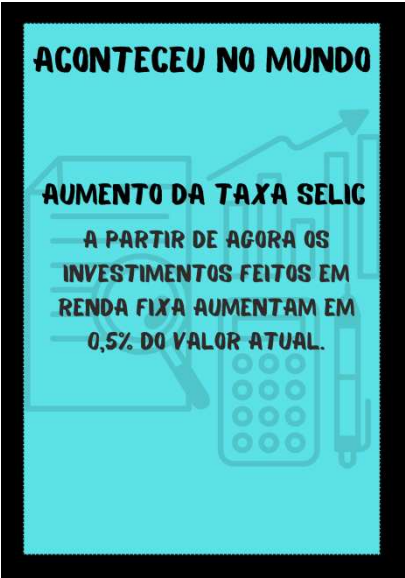
- **Cartas de Aconteceu no Mundo**

Essas cartas irão revelar ações do mundo das finanças que simulam situações da vida real, a cada 3 rodadas é retirada uma dessas cartas e a sua ação é aplicada para todos os grupos de jogadores. Lembrando que essas ações influenciam diretamente no rumo do jogo, pois elas afetam os modelos de investimentos que podem ou não estar na carteira de investimento dos jogadores.

Segue abaixo um modelo da carta de “Aconteceu no Mundo”.

**Figura: 02**





Fonte: Elaborado pelo autor, 2025.

- **Carteira de investimentos**

É com a carteira de investimentos que os jogadores vão ter o controle do seu patrimônio a cada rodada. Nela eles vão poder escrever o qual o montante que será destinado para cada modelo de investimento naquela rodada, realizar os cálculos necessários para poder ver o quanto seu dinheiro rendeu naquela rodada, e registrar todas as ações do jogo.

Segue abaixo um modelo da carteira de investimentos.

**Figura: 03**



O MELHOR INVESTIDOR

JOGADORES \_\_\_\_\_

| RODADAS         | MONTANTE INICIAL | RENTA FIXA | AÇÕES | FIIS | CRÍPTOMOEDAS | APOSTAS | MONTANTE FINAL |
|-----------------|------------------|------------|-------|------|--------------|---------|----------------|
| PRIMEIRA        |                  |            |       |      |              |         |                |
| SEGUNDA         |                  |            |       |      |              |         |                |
| TERCEIRA        |                  |            |       |      |              |         |                |
| QUARTA          |                  |            |       |      |              |         |                |
| QUINTA          |                  |            |       |      |              |         |                |
| SEXTA           |                  |            |       |      |              |         |                |
| SÉTIMA          |                  |            |       |      |              |         |                |
| OITAVA          |                  |            |       |      |              |         |                |
| NONA            |                  |            |       |      |              |         |                |
| DÉCIMA          |                  |            |       |      |              |         |                |
| DÉCIMA PRIMEIRA |                  |            |       |      |              |         |                |
| DÉCIMA SEGUNDA  |                  |            |       |      |              |         |                |

RESULTADO DO INVESTIMENTO \_\_\_\_\_

Fonte: Elaborado pelo autor, 2025

**Como jogar?**

**Preparação**

Divida a turma em pequenos grupos, a preferência é que seja no máximo trios para manter ao máximo a autonomia dos jogadores.

Separe as cartas de “Investimentos” das cartas de “Aconteceu no mundo” e distribua uma carteira de investimentos para cada grupo.

Defina um montante inicial para os grupos começarem. Quanto maior o montante maior serão os valores ganhos e os cálculos para serem realizados. Sugestão R\$ 10.000,00.

### Fases do jogo

**Investimentos:** Cada grupo decide em quais opções de investimento será destinado o seu dinheiro e registra na linha destinada a primeira rodada de sua carteira de investimentos. Lembrando que a soma de todas as opções têm que dar o montante inicial que foi decidido anteriormente.

**Sorteio da Carta de Investimentos:** Depois das anotações dos jogadores, é sorteada uma carta de investimentos para verificarmos o que vai acontecer com os modelos de investimento naquela rodada.

**Cálculo de retornos financeiros:** Cada grupo realiza os cálculos referentes as variações daquela rodada na sua carteira de investimentos.

Exemplo: Com um montante de R\$ 10.000,00 um grupo de alunos resolveu investir metade em ações e a outra metade em Fundos imobiliários, e seja sorteada a seguinte carta.

Figura: 04



Fonte: Elaborado pelo autor, 2025

De Fundos imobiliários nessa rodada a equipe vai ter 1,5% de rendimento, 1% da carta mais 0,5% fixo dos FII's. Como o valor investido foi de R\$5.000,00 temos que:

$$(1 + 0,015) * R\$ 5000,00 = R\$ 5075,00$$

Já de ações o rendimento foi de 2% Como o valor investido foi de R\$5.000,00\$ temos que:

$$(1 + 0,02) * 5000,00 = R\$ 5100,00$$

Portanto, nessa rodada o grupo teve um rendimento de R\$75,00 em FII's e de R\$ 100,00 em ações, totalizando um lucro na rodada de R\$ 175,00.

Registro: Soma-se todos os valores dos resultados dos seus investimentos e faz o registro no montante final, encerrando assim a rodada.

No exemplo citado anteriormente, temos que o saldo após a primeira rodada do grupo foi de R\$ 10.175,00.

Próxima rodada: O montante final da rodada anterior, deve ser escrito no montante inicial da rodada seguinte, começando uma nova rodada. Continuando a situação apresentada anteriormente, temos que para a rodada seguinte, a equipe tem que definir onde irá investir R\$ 10.175,00 pois foi o valor que foi finalizada a rodada passada.

Sorteio da Carta de “Aconteceu no mundo”: A cada 2 rodadas é sorteada uma carta de “Aconteceu no mundo”, onde a ação descrita na carta deve ser seguida pelos jogadores em todas as rodadas subsequentes.

## **Vencedor**

Será considerado vencedor do jogo o grupo que, ao final das 12 rodadas, apresentar o maior patrimônio acumulado, resultado das decisões de investimento tomadas ao longo da partida.

### **3.2.3.4 Etapa Avaliativa: Aplicação do Questionário**

A etapa avaliativa constitui-se como o momento conclusivo da intervenção pedagógica, tendo como objetivo principal avaliar o impacto do projeto na aprendizagem financeira dos estudantes e coletar dados para o aprimoramento de futuras edições da

proposta. Esta etapa é fundamental para a pesquisa-ação, pois permite mensurar as transformações ocorridas nos conhecimentos, atitudes e comportamentos dos participantes, fornecendo dados essenciais para avaliar a eficácia da intervenção realizada.

O questionário final foi elaborado de forma a permitir a comparação direta com os dados coletados na etapa de sondagem, possibilitando uma análise evolutiva do processo de aprendizagem. O instrumento está estruturado em três seções complementares, totalizando 18 questões que abordam diferentes dimensões do impacto da intervenção pedagógica.

Os dados coletados através deste questionário constituem-se como elementos centrais para a análise de resultados da pesquisa, permitindo uma avaliação abrangente e fundamentada sobre o alcance dos objetivos propostos e fornecendo subsídios essenciais para o aprimoramento contínuo da proposta pedagógica desenvolvida.

### **Seção I: Conhecimentos Adquiridos**

Esta seção visa mensurar a evolução do conhecimento dos estudantes sobre Educação Financeira, permitindo a comparação direta com os dados obtidos no questionário de sondagem e identificando os ganhos de aprendizagem decorrentes da intervenção.

Segue abaixo as questões apresentadas no formulário:

**Tabela 4: CONHECIMENTOS ADQUIRIDOS**

|                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                       |
|-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| <b>Questão 1: "Antes do projeto, como você avaliava seus conhecimentos sobre Educação Financeira?"</b>                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                |
| <b>Opções:</b> a) Nenhum conhecimento b) Pouco conhecimento c) Conhecimento razoável d) Bom conhecimento e) Ótimo conhecimento                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                        |
| <b>Objetivo da questão:</b> Esta pergunta tem como objetivo estabelecer uma linha de base retrospectiva sobre a percepção dos estudantes em relação aos seus conhecimentos prévios sobre educação financeira. Busca-se identificar se a intervenção pedagógica influenciou a forma como os jovens avaliam seus conhecimentos anteriores, permitindo detectar possíveis mudanças na consciência sobre suas próprias competências financeiras. Esta informação é crucial para compreender se o projeto contribuiu para o desenvolvimento da metacognição dos estudantes sobre seus saberes financeiros. |
| <b>Questão 2: "E agora, após o projeto?"</b>                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                          |
| <b>Opções:</b> a) Nenhum conhecimento b) Pouco conhecimento c) Conhecimento razoável d) Bom conhecimento e) Ótimo conhecimento                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                        |

|                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                   |
|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| <p><b>Objetivo da questão:</b> Esta questão complementa a anterior, investigando a percepção atual dos estudantes sobre seus conhecimentos em educação financeira após a participação no projeto. O objetivo é identificar se houve evolução na autoavaliação dos conhecimentos e mensurar o impacto percebido da intervenção. A comparação entre as respostas das questões 1 e 2 permitirá avaliar quantitativamente a percepção de ganho de conhecimento pelos próprios estudantes, indicando a eficácia subjetiva da proposta pedagógica.</p>                                  |
| <p><b>Questão 3: “Você se sente mais preparado para lidar com decisões financeiras após o projeto?”</b></p>                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                       |
| <p><b>Opções:</b> a) Sim b) Não c) Parcialmente</p>                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                               |
| <p><b>Objetivo da questão:</b> Esta pergunta visa avaliar se a intervenção contribuiu para o desenvolvimento da autoeficácia dos estudantes em relação às decisões financeiras. O objetivo é identificar se os jovens se sentem mais confiantes e preparados para enfrentar situações que exigem escolhas financeiras em suas vidas cotidianas. Esta informação é fundamental para avaliar se o projeto alcançou um de seus principais objetivos: capacitar os estudantes para a tomada de decisões financeiras conscientes e responsáveis.</p>                                   |
| <p><b>Questão 4: "O que você aprendeu sobre investimentos que não sabia antes?"</b></p>                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                           |
| <p><b>Tipo:</b> Questão aberta</p>                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                |
| <p><b>Objetivo da questão:</b> Esta questão aberta busca identificar especificamente quais conhecimentos sobre investimentos foram adquiridos pelos estudantes durante a intervenção. O objetivo é mapear os conteúdos que foram efetivamente internalizados e que os jovens reconhecem como novos aprendizados. Esta informação permite avaliar qualitativamente a eficácia dos conteúdos trabalhados e identificar quais aspectos da educação financeira foram mais marcantes para os participantes, fornecendo dados valiosos para o aprimoramento da proposta pedagógica.</p> |

**Fonte:** Elaborado pelo autor, 2025

## Seção II: Avaliação do Jogo/Metodologia

Esta seção foca na percepção dos estudantes sobre a dinâmica do jogo "O Melhor Investidor" e sua eficácia como ferramenta pedagógica, coletando dados essenciais para avaliar a adequação metodológica da proposta.

**Tabela 05: AVALIAÇÃO DO JOGO/METODOLOGIA**

|                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                            |
|--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| <b>Questão 1: “O jogo “O Melhor Investidor” foi...”</b>                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                    |
| <b>Opções:</b> a) Muito interessante e envolvente b) Bom, mas poderia melhorar c) Pouco interessante d) Nada interessante                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                  |
| <b>Objetivo da questão:</b> Esta pergunta visa avaliar o nível de engajamento e interesse despertado pelo jogo nos estudantes. O objetivo é identificar se a ferramenta pedagógica conseguiu capturar a atenção dos jovens e promover o envolvimento necessário para uma aprendizagem significativa. Esta informação é crucial para avaliar a adequação da metodologia lúdica adotada e para identificar necessidades de ajustes na dinâmica do jogo em futuras aplicações.                                                                |
| <b>Questão 2: O jogo te ajudou a entender conceitos como:</b>                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                              |
| <b>Opções:</b> a) Renda Fixa b) Ações c) Criptomoedas d) Fundos Imobiliários                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                               |
| <b>Objetivo da questão:</b> Esta questão investiga especificamente quais tipos de investimentos os estudantes consideram ter compreendido melhor através da participação no jogo. O objetivo é avaliar a eficácia da ferramenta pedagógica na explicação dos diferentes conceitos financeiros trabalhados e identificar quais modalidades de investimento foram mais bem assimiladas pelos participantes. Esta informação permite avaliar a clareza e efetividade de cada componente do jogo na transmissão dos conhecimentos específicos. |
| <b>Questão 3: “O conteúdo do jogo foi fácil de entender?”</b>                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                              |
| <b>Opções:</b> a) Sim b) Não c) Mais ou menos                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                              |
| <b>Objetivo da questão:</b> Esta pergunta avalia a adequação do nível de complexidade do jogo ao público-alvo. O objetivo é identificar se os conteúdos foram apresentados de forma acessível e compreensível para estudantes do ensino médio, detectando possíveis dificuldades de compreensão que possam ter comprometido a aprendizagem. Esta informação é fundamental para ajustar o nível de complexidade das explicações e das situações apresentadas no jogo.                                                                       |
| <b>Questão 4: “Você acredita que o jogo poderia ser utilizado com outras turmas?”</b>                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                      |
| <b>Opções:</b> a) Sim b) Não                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                               |
| <b>Objetivo da questão:</b> Esta questão investiga se os estudantes reconhecem o valor pedagógico do jogo e sua aplicabilidade em outros contextos educacionais. O objetivo é avaliar se os participantes percebem a ferramenta como útil e relevante para outros jovens, indicando o reconhecimento da qualidade e eficácia da proposta. Esta informação fornece uma validação externa importante sobre a viabilidade de expansão da metodologia para outros contextos escolares.                                                         |

|                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                             |
|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| <b>Questão 5: “O que mais te chamou atenção no jogo?”</b>                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                   |
| <b>Tipo:</b> Questão aberta                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                 |
| <b>Objetivo da questão:</b> Esta pergunta aberta busca identificar os elementos mais marcantes e impactantes do jogo na percepção dos estudantes. O objetivo é mapear quais aspectos da dinâmica foram mais significativos para os participantes, fornecendo insights valiosos sobre os pontos fortes da metodologia. Esta informação permite compreender quais elementos devem ser mantidos e potencializados em futuras aplicações, bem como identificar aspectos inovadores que contribuíram para o sucesso da proposta. |
| <b>Questão 6: “O que poderia ser melhorado no projeto ou no jogo?”</b>                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                      |
| <b>Tipo:</b> Questão aberta                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                 |
| <b>Objetivo da questão:</b> Esta questão visa coletar sugestões e críticas construtivas dos estudantes sobre a proposta pedagógica. O objetivo é identificar limitações, dificuldades ou aspectos que poderiam ser aprimorados na visão dos próprios participantes, que são os principais beneficiários da intervenção. Esta informação é fundamental para o processo de reflexão e aprimoramento contínuo da pesquisa-ação, permitindo ajustes baseados na experiência concreta dos estudantes.                            |

**Fonte:** Elaborado pelo autor, 2025

### Seção III: Impacto Pessoal do Projeto

Esta seção investiga o impacto do projeto nas atitudes e comportamentos financeiros dos estudantes, com ênfase especial na conscientização sobre os riscos das apostas e jogos de azar.

**Tabela 06: IMPACTO PESSOAL DO PROJETO**

|                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                |
|----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| <b>Questão 1: “Você já começou ou pretende organizar melhor seu dinheiro após o projeto?”</b>                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                  |
| <b>Opções:</b> a) Já comecei b) Pretendo começar c) Ainda não pensei nisso                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                     |
| <b>Objetivo da questão:</b> Esta pergunta avalia se a intervenção motivou mudanças concretas ou intenções de mudança no comportamento financeiro dos estudantes. O objetivo é identificar se o projeto conseguiu transcender o aprendizado teórico e influenciar as atitudes práticas dos jovens em relação à gestão de seus recursos financeiros. Esta informação é crucial para avaliar o impacto comportamental da intervenção e sua relevância para a vida |

|                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                |
|--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| cotidiana dos participantes.                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                   |
| <b>Questão 2: “O projeto influenciou sua forma de ver:”</b>                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                    |
| <b>Opções:</b> a) Gastos do dia a dia b) Importância de guardar dinheiro c) Investimentos futuros d) Riscos financeiros                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                        |
| <b>Objetivo da questão:</b> Esta questão investiga especificamente quais aspectos da vida financeira foram mais impactados pela participação no projeto. O objetivo é mapear as áreas de maior influência da intervenção na percepção dos estudantes sobre questões financeiras cotidianas. Esta informação permite avaliar a abrangência do impacto da proposta pedagógica e identificar quais dimensões da educação financeira foram mais efetivamente trabalhadas.          |
| <b>Questão 3: “Você recomendaria esse projeto para outros jovens?”</b>                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                         |
| <b>Tipo:</b> a) sim b) não                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                     |
| <b>Objetivo da questão:</b> Esta pergunta busca avaliar o grau de satisfação e reconhecimento do valor da proposta pelos próprios participantes. O objetivo é identificar se os estudantes consideram a experiência suficientemente positiva e relevante para recomendar a outros jovens, fornecendo uma validação importante sobre a qualidade e eficácia da intervenção pedagógica.                                                                                          |
| <b>Questão 4: “Deixe um comentário ou sugestão sobre o projeto:”</b>                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                           |
| <b>Tipo:</b> Questão aberta                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                    |
| <b>Objetivo da questão:</b> Esta questão aberta oferece aos estudantes a oportunidade de expressar livremente suas percepções, sentimentos e sugestões sobre toda a experiência vivenciada. O objetivo é coletar feedback qualitativo abrangente que possa fornecer insights não capturados pelas questões estruturadas, permitindo uma compreensão mais rica e nuançada do impacto da intervenção na perspectiva dos participantes.                                           |
| <b>Questão 5: “Antes do projeto, o que você pensava sobre apostas (ex: jogos online, cassino, sites de apostas esportivas)?”</b>                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                               |
| <b>Tipo:</b> Questão aberta                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                    |
| <b>Objetivo da questão:</b> Esta pergunta investiga retrospectivamente as percepções dos estudantes sobre apostas antes da participação no projeto. O objetivo é estabelecer uma linha de base sobre as atitudes prévias dos jovens em relação aos jogos de azar, permitindo posterior comparação com suas percepções atuais. Esta informação é fundamental para avaliar se a intervenção promoveu mudanças significativas na consciência crítica sobre os riscos das apostas. |



|                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                       |
|-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| <b>Questão 6: “Após o projeto, sua visão sobre apostas e jogos de azar mudou?”</b>                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                    |
| <b>Opções:</b> a) Sim, percebi os riscos envolvidos b) Não, continuo com a mesma opinião c) Nunca tive muito interesse no assunto                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                     |
| <b>Objetivo da questão:</b> Esta questão avalia diretamente se a intervenção conseguiu promover mudanças na percepção dos estudantes sobre apostas e jogos de azar. O objetivo é identificar se o projeto alcançou um de seus principais objetivos: desenvolver consciência crítica sobre os perigos das apostas online. Esta informação é crucial para avaliar a eficácia das estratégias de conscientização implementadas durante a intervenção.                                                                                                    |
| <b>Questão 7: “Você conhece alguém que já perdeu dinheiro com apostas?”</b>                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                           |
| <b>Tipo:</b> Questão aberta                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                           |
| <b>Objetivo da questão:</b> Esta pergunta busca identificar se os estudantes possuem experiências próximas com as consequências negativas das apostas, seja através de familiares, amigos ou conhecidos. O objetivo é mapear a proximidade dos jovens com situações concretas de perdas financeiras relacionadas a jogos de azar, o que pode influenciar sua percepção sobre os riscos envolvidos. Esta informação ajuda a contextualizar as respostas dos estudantes e a compreender melhor o impacto das estratégias de conscientização utilizadas. |
| <b>Questão 8: “O projeto ajudou você a refletir sobre os perigos das apostas e vícios financeiros?”</b>                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                               |
| <b>Tipo:</b> Questão aberta                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                           |
| <b>Objetivo da questão:</b> Esta pergunta avalia especificamente se a intervenção conseguiu promover reflexão crítica sobre os riscos das apostas e vícios financeiros. O objetivo é identificar se as estratégias pedagógicas utilizadas foram eficazes em despertar consciência sobre esses perigos, contribuindo para a formação de atitudes preventivas nos estudantes. Esta informação é fundamental para avaliar o sucesso de um dos aspectos centrais da proposta pedagógica.                                                                  |
| <b>Questão 9: “Você considera apostas uma forma de investimento? Justifique.”</b>                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                     |
| <b>Tipo:</b> Questão aberta com justificativa                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                         |
| <b>Objetivo da questão:</b> Esta questão final investiga se os estudantes desenvolveram clareza conceitual sobre a diferença fundamental entre investimentos legítimos e apostas. O objetivo é avaliar se a intervenção conseguiu estabelecer distinções claras entre essas modalidades, desenvolvendo pensamento crítico capaz de identificar e rejeitar a falsa equivalência entre apostar e investir. A solicitação de justificativa permite avaliar a                                                                                             |

qualidade do raciocínio desenvolvido pelos estudantes sobre esta questão crucial.

**Fonte:** Elaborado pelo autor, 2025

### 3.2.4 Apresentação dos resultados da pesquisa

Os dados coletados através dos questionários de sondagem e avaliação final serão apresentados de forma organizada e sistematizada, utilizando recursos visuais e textuais que facilitem a compreensão e análise dos resultados obtidos. Para as questões objetivas, especialmente aquelas que utilizam a escala *Likert* e as de múltipla escolha, serão elaborados gráficos e tabelas gerados a partir das funcionalidades do *Google Forms*, que permitem a visualização clara da distribuição das respostas e das tendências identificadas. Estes recursos visuais possibilitarão a apresentação de dados quantitativos de forma acessível, facilitando a identificação de padrões, mudanças significativas entre os momentos pré e pós-intervenção, e a comparação entre os diferentes grupos participantes (cursos de Administração e Agronegócio).

Complementarmente, as respostas das questões abertas serão tratadas através da análise qualitativa, com a transcrição de respostas consideradas particularmente representativas ou ilustrativas dos processos de aprendizagem vivenciados pelos estudantes. Estas transcrições, apresentadas de forma anônima e respeitando os aspectos éticos da pesquisa, permitirão evidenciar as percepções, reflexões e mudanças de atitude dos participantes em suas próprias palavras, enriquecendo a análise quantitativa com elementos qualitativos que proporcionem uma compreensão mais profunda e nuançada do impacto da intervenção pedagógica. A combinação entre dados quantitativos (gráficos e tabelas) e qualitativos (transcrições de respostas) oferecerá uma visão abrangente e fundamentada dos resultados alcançados pela pesquisa-ação implementada.

## 4. VIVENCIANDO A EXPERIÊNCIA

Este capítulo apresenta o relato detalhado da implementação da proposta pedagógica desenvolvida nesta pesquisa-ação, descrevendo as experiências vivenciadas durante cada etapa da intervenção. A narrativa que se segue busca não apenas documentar os procedimentos realizados, mas também refletir sobre os desafios, sucessos e aprendizagens emergentes do processo, contribuindo para a compreensão da eficácia da metodologia proposta e fornecendo subsídios para futuras aplicações.

### 4.1 SONDANDO A TURMA

A etapa inicial da pesquisa, correspondente à aplicação do questionário de sondagem, foi realizada nos dias 26 de maio de 2025, envolvendo simultaneamente as turmas do 1º ano dos cursos técnicos em Administração e Agronegócio. Esta fase constituiu-se como momento fundamental para o diagnóstico dos conhecimentos prévios dos estudantes sobre educação financeira e suas percepções sobre investimentos e apostas.

O questionário de sondagem foi aplicado de maneira virtual através da plataforma Google Formulários, estratégia que se mostrou adequada tanto pelas facilidades tecnológicas oferecidas quanto pela familiaridade dos estudantes com ferramentas digitais. Todos os participantes utilizaram seus *e-mails* institucionais fornecidos pelo Governo do Estado do Ceará, garantindo a autenticidade das respostas e a organização dos dados coletados.

A aplicação ocorreu no laboratório de informática da escola, que dispõe de 20 computadores com acesso à internet. Esta limitação de equipamentos demandou a organização de um sistema de revezamento entre os estudantes, permitindo que todos tivessem a oportunidade de responder ao questionário durante uma única aula de 50 minutos. O revezamento foi conduzido de forma organizada, evitando tumultos e garantindo que cada estudante tivesse tempo adequado para refletir sobre as questões propostas.

A receptividade dos estudantes à aplicação do questionário foi notavelmente positiva. Os alunos demonstraram disposição para participar da pesquisa e responder às questões propostas, evidenciando interesse pelo tema da educação financeira desde o primeiro contato com a proposta. Esta atitude colaborativa dos participantes foi fundamental para o sucesso desta etapa inicial e indicou um contexto favorável para o desenvolvimento das atividades subsequentes.

É importante registrar que, por motivos de doenças e atestados médicos, nem todos os alunos matriculados nas turmas estiveram presentes nos dias das aplicações. Contudo, conseguiu-se uma participação representativa de 73 estudantes, sendo 35 alunos do curso técnico em Administração e 38 alunos do curso técnico em Agronegócio. Este grupo de 73 estudantes constituiu a amostra definitiva da pesquisa, participando integralmente de todas as etapas subsequentes da intervenção.

Durante a aplicação do questionário de sondagem, o pesquisador manteve uma postura estritamente observadora e não-interventiva. Como se tratava de um instrumento diagnóstico destinado a mapear conhecimentos prévios e percepções iniciais dos estudantes, não foi realizada nenhuma interferência nas respostas dos participantes. Esta postura metodológica foi fundamental para garantir a autenticidade dos dados coletados, permitindo que os estudantes expressassem seus conhecimentos e opiniões genuínas sobre educação financeira, investimentos e apostas.

#### **4.1.1 Analisando o Questionário**

A análise das respostas coletadas revelou aspectos fundamentais sobre o perfil dos participantes e seus conhecimentos prévios sobre educação financeira, fornecendo subsídios valiosos para a adequação das estratégias pedagógicas subsequentes.

Os dados evidenciaram unanimidade no reconhecimento da importância da Educação Financeira no ambiente escolar, com todos os 73 respondentes atribuindo notas entre 4 e 5 na escala utilizada. Este resultado foi particularmente encorajador, pois indicou uma predisposição positiva dos estudantes para o engajamento nas atividades propostas. As justificativas apresentadas pelos alunos reforçaram esta percepção, com respostas como “porque ajuda muito no futuro com empresas”, “Sim, porque é importante dar aos alunos novas áreas de conhecimento” e “sim, para a educação financeira na vida adulta”.

Similarmente, o interesse em aprender sobre investimentos mostrou-se elevado, com a maioria dos estudantes atribuindo notas máximas quando questionados sobre o desejo de que a escola ensinasse mais sobre como investir dinheiro. Essa receptividade inicial confirmou a relevância da proposta pedagógica e sinalizou um contexto favorável para a implementação da intervenção.

Contrastando com o alto interesse demonstrado, os conhecimentos prévios dos estudantes sobre conceitos financeiros básicos revelaram-se significativamente limitados.

Quando questionados sobre termos como inflação, taxa de juros, taxa Selic, imposto de renda e Banco Central, apenas uma minoria declarou conhecer todos os conceitos, enquanto a maioria significativa respondeu ter “ouvido falar, mas não saber o que é”, e uma parcela considerável admitiu não conhecer os termos.

Esta lacuna de conhecimento tornou-se ainda mais evidente nas questões abertas, onde “Não sei” constituiu-se como a resposta mais frequente para perguntas sobre conceitos técnicos como ativos e passivos financeiros, e taxas de juros. Respostas como “não sei explicar” e “Não sei o que é” predominaram, confirmando a necessidade da intervenção pedagógica planejada.

A investigação sobre experiências prévias com investimentos revelou que a maioria absoluta dos estudantes nunca havia realizado investimentos formais o que pode ser justificado pela faixa etária dos estudantes. Os poucos casos mencionados relacionavam-se principalmente a atividades comerciais familiares ou escolares, como ilustrado pelas respostas: “*Sim, comprei e revendi acessórios*”, “*Ajudei minha mãe no comércio*” e “*sim, ano passado tinha uma matéria chamada JEEP, vendemos comida para ter dinheiro para a formatura*”.

Esta limitação de experiências práticas reforçou a importância da abordagem lúdica proposta, uma vez que o jogo “O Melhor Investidor” proporcionaria aos estudantes suas primeiras experiências simuladas com decisões de investimento.

Um achado particularmente relevante para os objetivos da pesquisa foi a identificação de que, embora a maioria dos estudantes declarasse “nunca ter apostado”, uma parcela preocupante admitiu apostar “às vezes”, com alguns casos isolados de envolvimento mais frequente. Este dado validou a importância do componente de conscientização sobre os perigos das apostas incluído na proposta pedagógica.

Paradoxalmente, os estudantes demonstraram consciência generalizada sobre os riscos associados aos jogos de azar, com unanimidade em concordar que “*jogos como o tigrinho, cassinos e apostas esportivas são extremamente viciantes*”. Esta aparente contradição entre conhecimento teórico dos riscos e comportamento prático evidenciou a necessidade de estratégias educativas que transcendessem a mera transmissão de informações, focando no desenvolvimento de competências para a tomada de decisões conscientes.

A análise das questões sobre ordenação de riscos e rentabilidades revelou confusões conceituais significativas entre os participantes. Embora a maioria tenha identificado corretamente as apostas como a opção de maior risco, muitos estudantes demonstraram

dificuldades para distinguir adequadamente entre diferentes tipos de investimentos legítimos, frequentemente invertendo a ordem de risco entre renda fixa, ações e criptomoedas.

Esta confusão conceitual reforçou a necessidade da etapa expositiva planejada, na qual os conceitos de risco, rentabilidade e liquidez seriam trabalhados de forma sistemática e contextualizada.

Nas questões hipotéticas sobre como utilizariam R\$ 50.000 caso ganhassem na loteria, os estudantes revelaram pensamento prático e orientado para o longo prazo. Respostas como “compraria 1 casa”, “Eu acho que compraria algum imóvel para colocar no aluguel”, “uma boa parte desse dinheiro eu investiria e a outra parte eu comprava fundos imobiliários” e “abria um comércio para continuar me dando lucro” demonstraram intuição natural para investimentos em ativos que geram renda ou se valorizam ao longo do tempo.

Este achado foi particularmente encorajador, pois indicou que, apesar das limitações conceituais identificadas, os estudantes possuíam instintos financeiros saudáveis que poderiam ser desenvolvidos através da intervenção pedagógica proposta.

Os resultados da sondagem confirmaram a adequação da proposta pedagógica às necessidades identificadas nos participantes. O alto interesse combinado com conhecimentos limitados criou um contexto ideal para a aprendizagem, enquanto as confusões conceituais identificadas orientaram os focos específicos da etapa expositiva. A consciência sobre os riscos das apostas, aliada ao envolvimento prático de alguns estudantes com essas atividades, validou a importância do componente de conscientização incluído na proposta.

Estes achados permitiram ao pesquisador ajustar as estratégias pedagógicas para maximizar a eficácia da intervenção, assegurando que os conteúdos abordados fossem relevantes, adequados ao nível dos participantes e capazes de promover aprendizagem significativa.

A utilização da plataforma Google Formulários mostrou-se uma escolha acertada, proporcionando facilidade de aplicação e posterior análise dos dados. A ferramenta permitiu a criação de um questionário estruturado, com diferentes tipos de questões (múltipla escolha, escala Likert e abertas), adequando-se perfeitamente aos objetivos diagnósticos propostos.

O uso dos *e-mails* institucionais dos estudantes garantiu não apenas a identificação adequada dos participantes, mas também a possibilidade de acompanhar a evolução individual dos conhecimentos ao longo da intervenção, aspecto fundamental para a análise comparativa que seria realizada posteriormente.

## 4.2 VIVENCIANDO A AULA

A etapa expositiva da intervenção pedagógica foi desenvolvida em dois encontros distintos, realizados nos dias 2 e 3 de junho de 2025, conforme o planejamento metodológico estabelecido. Esta fase constituiu-se como momento fundamental para a construção da base teórica necessária à posterior aplicação do jogo “O Melhor Investidor”, proporcionando aos estudantes os conhecimentos conceituais essenciais sobre educação financeira.

### 4.2.1 1º Encontro - Aula Teórica Expositiva

O primeiro encontro, realizado no dia 2 de junho de 2025 com ambas as turmas (Administração e Agronegócio), foi dedicado à apresentação dos conteúdos teóricos fundamentais sobre educação financeira. A aula foi estruturada seguindo o plano pedagógico detalhado no anteriormente no capítulo anterior, abordando conceitos essenciais que serviriam de base para as atividades práticas posteriores.

A participação dos estudantes durante a aula teórica foi excepcionalmente positiva, superando as expectativas iniciais do pesquisador. O alto nível de engajamento observado pode ser atribuído, principalmente, ao fato de estarmos tratando de um tema de interesse direto dos jovens participantes. A Educação Financeira, por sua relevância na vida cotidiana e nas perspectivas futuras dos estudantes, despertou curiosidade genuína e participação ativa durante toda a exposição.

Os alunos demonstraram interesse através de perguntas espontâneas, comentários pertinentes e relatos de experiências pessoais relacionadas ao tema. Esta interatividade natural contribuiu significativamente para a criação de um ambiente de aprendizagem colaborativo e dinâmico, no qual os conhecimentos foram construídos de forma dialogada entre pesquisador e participantes.

Durante este primeiro encontro foram apresentados e discutidos os seguintes conteúdos fundamentais:

#### 4.2.2 2º Encontro - Atividade Prática em Grupo

O segundo encontro, realizado no dia 3 de junho de 2025, foi dedicado à aplicação de uma atividade prática em grupo, conforme detalhado no capítulo anterior. Teve a duração de uma hora-aula onde a turma foi dividida em grupos de 3 a 4 alunos onde cada um recebeu uma carta com um perfil de investidor e uma notícia envolvendo o perigo que o vício em apostas pode trazer para as pessoas.

A atividade foi cuidadosamente estruturada em dois componentes complementares, cada um com objetivos específicos de aprendizagem:

**O componente 1**, cada grupo recebeu uma folha contendo o resumo detalhado de uma pessoa fictícia, incluindo informações sobre idade, profissão, renda, objetivos financeiros e características comportamentais. A tarefa dos estudantes consistia em analisar essas informações e determinar qual seria o perfil de investidor mais adequado para aquela pessoa (conservador, moderado ou arrojado), justificando suas conclusões com base nos conceitos teóricos apresentados na aula anterior.

No componente 2, foi a apresentação da análise de casos reais sobre vícios em apostas. Logo, Paralelamente à análise dos perfis de investidores, cada grupo recebeu uma notícia real sobre situações problemáticas envolvendo vícios em apostas. Estas notícias, cuidadosamente selecionadas, retratavam casos verídicos de pessoas que sofreram consequências negativas devido ao envolvimento excessivo com jogos de azar e apostas online.

Após o período de discussão em grupo, um representante de cada equipe foi convidado a expor as conclusões do grupo para toda a turma. As apresentações permitiram que todos os participantes tivessem acesso às análises realizadas pelos diferentes grupos, enriquecendo o processo de aprendizagem coletiva. Os casos reais sobre vícios em apostas contribuem para a conscientização dos estudantes sobre os perigos associados a essas práticas, cumprindo um dos objetivos centrais da proposta pedagógica.

A atividade em grupo revelou-se importante para a consolidação dos conhecimentos teóricos apresentados no primeiro encontro. Os estudantes demonstraram capacidade de aplicar os conceitos aprendidos na análise dos perfis de investidores, estabelecendo conexões adequadas entre características pessoais e estratégias de investimento apropriadas.

Particularmente significativa foi a receptividade dos estudantes às discussões sobre os casos reais de vícios em apostas. As notícias apresentadas geraram debates espontâneos e reflexões profundas sobre os riscos associados a essas práticas, evidenciando o desenvolvimento de consciência crítica sobre o tema.



A dinâmica de apresentação contribuiu não apenas para o desenvolvimento de habilidades comunicativas, mas também para a criação de um ambiente de aprendizagem colaborativo, no qual os estudantes se tornaram protagonistas de seu próprio processo educativo.

A etapa expositiva, compreendendo os dois encontros descritos, cumpriu efetivamente seus objetivos pedagógicos. A combinação entre exposição teórica e atividade prática proporcionou uma experiência de aprendizagem rica e diversificada, atendendo a diferentes estilos de aprendizagem e promovendo o desenvolvimento de competências múltiplas.

O alto nível de engajamento observado durante toda esta etapa confirmou a adequação da metodologia escolhida e criou condições favoráveis para a aplicação posterior do jogo "O Melhor Investidor". Os estudantes concluíram esta fase com uma base sólida de conhecimentos teóricos e com expectativas positivas em relação às atividades subsequentes da intervenção.

#### 4.3 APLICAÇÃO DO JOGO

A aplicação do jogo “O Melhor Investidor” representou o momento central da intervenção pedagógica, constituindo-se como a etapa na qual os conhecimentos teóricos previamente apresentados foram vivenciados de forma prática e lúdica. Esta fase foi realizada nos dias 9 de junho (turma de Administração – 35 alunos) e 10 de junho de 2025 (turma de Agronegócio – 38 alunos), com duração de três horas-aula para cada turma.

A implementação do jogo demandou uma organização logística cuidadosa, especialmente considerando que o pesquisador não dispunha naturalmente de três aulas consecutivas com nenhuma das turmas participantes. Esta limitação foi superada através de acordos estabelecidos com colegas professores, que gentilmente cederam seus horários para viabilizar a aplicação integral da atividade. Esta colaboração entre os docentes evidenciou o apoio institucional à proposta de pesquisa e demonstrou o reconhecimento da importância da iniciativa pela comunidade escolar.

A atividade foi desenvolvida no laboratório de informática da escola, ambiente que oferecia as condições tecnológicas necessárias para a implementação da versão adaptada do jogo. Para otimizar a visualização e facilitar o acompanhamento das atividades por um grupo grande de estudantes, foi utilizado o software *Wordwall*, que permitiu projetar as cartas do jogo e realizar o embaralhamento digital de forma dinâmica e visualmente atrativa.

A aplicação do jogo sofreu adaptações importantes em relação ao formato original, visando adequá-lo às condições disponíveis e ao número de participantes.

Inicialmente realizamos a projeção das cartas de “Aconteceu no Mundo” e de “Investimento” foram projetadas através do sistema multimídia, substituindo o manuseio físico individual. Esta adaptação mostrou-se vantajosa por proporcionar melhor visibilidade para todos os participantes e facilitar o acompanhamento coletivo das jogadas.

Os estudantes foram organizados em duplas, cada uma recebendo uma carteira de investimentos individual. Esta configuração permitiu a colaboração na tomada de decisões, enriquecendo as discussões sobre estratégias de investimento e promovendo a aprendizagem colaborativa.

O uso do *software* para embaralhar as cartas digitalmente acrescentou um elemento de dinamismo e suspense à atividade, mantendo o caráter aleatório essencial para a dinâmica do jogo.

#### **4.3.1 Desenvolvimento da Atividade**

A primeira hora-aula foi integralmente dedicada à explicação detalhada das regras do jogo e à realização de uma rodada de treinamento. Esta fase mostrou-se fundamental para garantir que todos os participantes compreendessem adequadamente a mecânica da atividade e pudessem participar de forma efetiva das rodadas subsequentes.

Durante a explicação das regras, os estudantes demonstraram atenção concentrada e fizeram perguntas esclarecedoras, evidenciando seu interesse pela atividade. A rodada de treinamento permitiu que eventuais dúvidas fossem sanadas e que os participantes se familiarizassem com a dinâmica de tomada de decisões financeiras proposta pelo jogo.

As duas horas-aulas subsequentes foram utilizadas para a execução completa de todas as rodadas do jogo, conforme previsto no planejamento metodológico. O tempo disponível mostrou-se adequado para o desenvolvimento integral da atividade, permitindo que todas as situações planejadas fossem vivenciadas pelos participantes.

O nível de engajamento demonstrado pelos estudantes durante a aplicação do jogo superou significativamente as expectativas do pesquisador. A atividade fluiu de maneira excepcionalmente dinâmica, com os participantes demonstrando envolvimento genuíno e entusiasmo crescente ao longo das rodadas.

Um aspecto particularmente notável foi a autenticidade das reações emocionais dos estudantes diante dos resultados obtidos no jogo. Os participantes comemoravam efusivamente a cada carta positiva que resultava em ganhos para suas carteiras de investimento, demonstrando alegria genuína com os sucessos alcançados. De forma complementar, manifestavam descontentamento e resmungos quando perdiam dinheiro, mesmo tratando-se de valores fictícios dentro do contexto lúdico.

Estas reações espontâneas evidenciaram o sucesso da proposta em criar um ambiente de imersão no qual os estudantes se envolveram emocionalmente com as decisões financeiras, vivenciando de forma aproximada as sensações que experimentariam em situações reais de investimento. Este envolvimento emocional é fundamental para a aprendizagem significativa, pois conecta os aspectos cognitivos aos afetivos, tornando a experiência mais marcante e duradoura.

Durante o desenvolvimento do jogo, emergiram naturalmente discussões espontâneas entre os participantes sobre as estratégias adotadas, os riscos assumidos e os resultados obtidos. Estas conversas, que ocorreram tanto dentro das duplas quanto entre diferentes equipes, enriqueceram significativamente a experiência de aprendizagem, promovendo a troca de conhecimentos e a reflexão coletiva sobre os conceitos de educação financeira.

As discussões também evidenciaram o desenvolvimento do pensamento crítico dos estudantes, que passaram a questionar e analisar suas próprias decisões e as de seus colegas, estabelecendo conexões entre as situações do jogo e possíveis aplicações na vida real.

Uma estratégia pedagógica específica implementada durante o jogo foi a adoção pelo pesquisador de um personagem de apresentador, representando os influenciadores digitais que promovem plataformas de jogos e apostas. Durante momentos estratégicos do jogo, o pesquisador fazia declarações como “Estou sentindo que agora o tigrinho vai pagar”, mimetizando o discurso típico desses influenciadores que utilizam sua visibilidade para promover plataformas de jogos digitais.

Esta representação teve múltiplos objetivos pedagógicos: sensibilizar os estudantes sobre as táticas de persuasão utilizadas por esses influenciadores, criar situações de tentação similares às que enfrentam no cotidiano, e observar como reagiriam a esse tipo de influência em um ambiente controlado. A estratégia mostrou-se eficaz em gerar reflexões sobre a influência das redes sociais nas decisões financeiras dos jovens e sobre a importância do pensamento crítico diante de promessas de ganhos fáceis.

Durante a aplicação do jogo, emergiram situações particularmente ilustrativas dos conceitos que se pretendia ensinar. Um caso emblemático envolveu um aluno do curso de

Administração que desenvolveu uma crença excessiva no potencial de uma das cartas de investimento. Este estudante, convencido de que aquela modalidade de investimento (apostas) multiplicaria significativamente seus recursos, concentrou suas aplicações nela a partir da terceira rodada, estratégia que resultou na perda total de seu patrimônio fictício.

Figura: 05



**JOGADORES**

**O MELHOR INVESTIDOR**

| RODADAS         | MONTANTE INICIAL | RENTA FIXA                  | AÇÕES                       | FI'S                        | CRÍPTOMOEDAS              | APOSTAS                   | MONTANTE FINAL |
|-----------------|------------------|-----------------------------|-----------------------------|-----------------------------|---------------------------|---------------------------|----------------|
| PRIMEIRA        | 1500             | ANTES: 800<br>DEPOIS: 808   | ANTES: 200<br>DEPOIS: 204   | ANTES: 200<br>DEPOIS: 202   | ANTES: 400<br>DEPOIS: 406 | ANTES: 200<br>DEPOIS: 0   | 1320           |
| SEGUNDA         | 2000             | ANTES: 1000<br>DEPOIS: 1010 | ANTES: 300<br>DEPOIS: 312   | ANTES: 200<br>DEPOIS: 209   | ANTES: 450<br>DEPOIS: 0   | ANTES: 50<br>DEPOIS: 0    | 1526           |
| TERCEIRA        | 2000             | ANTES: 800<br>DEPOIS: 808   | ANTES: 200<br>DEPOIS: 194   | ANTES: 700<br>DEPOIS: 693   | ANTES: 150<br>DEPOIS: 150 | ANTES: 150<br>DEPOIS: 0   | 1773           |
| QUARTA          | 3000             | ANTES: 1600<br>DEPOIS: 1616 | ANTES: 600<br>DEPOIS: 624   | ANTES: 500<br>DEPOIS: 510   | ANTES:<br>DEPOIS:         | ANTES: 300<br>DEPOIS: 0   | 2750           |
| QUINTA          | 4000             | ANTES:<br>DEPOIS:           | ANTES: 1000<br>DEPOIS: 1025 | ANTES: 1000<br>DEPOIS: 1025 | ANTES:<br>DEPOIS:         | ANTES: 2000<br>DEPOIS: 0  | 2005           |
| SEXTA           | 5000             | ANTES:<br>DEPOIS:           | ANTES: 1000<br>DEPOIS: 1025 | ANTES: 1000<br>DEPOIS: 1025 | ANTES:<br>DEPOIS:         | ANTES: 3000<br>DEPOIS: 0  | 2214           |
| SÉTIMA          | 5000             | ANTES:<br>DEPOIS:           | ANTES:<br>DEPOIS:           | ANTES:<br>DEPOIS:           | ANTES:<br>DEPOIS:         | ANTES: 5000<br>DEPOIS: 0  | 12/1           |
| OITAVA          | 7000             | ANTES:<br>DEPOIS:           | ANTES:<br>DEPOIS:           | ANTES:<br>DEPOIS:           | ANTES:<br>DEPOIS:         | ANTES: 7000<br>DEPOIS: 0  | 12/1           |
| NONA            | 8000             | ANTES:<br>DEPOIS:           | ANTES:<br>DEPOIS:           | ANTES:<br>DEPOIS:           | ANTES:<br>DEPOIS:         | ANTES: 8000<br>DEPOIS: 0  | 0 ZERO         |
| DÉCIMA          | 10000            | ANTES:<br>DEPOIS:           | ANTES:<br>DEPOIS:           | ANTES:<br>DEPOIS:           | ANTES:<br>DEPOIS:         | ANTES: 10000<br>DEPOIS: 0 | 0              |
| DÉCIMA PRIMEIRA | 7000             | ANTES:<br>DEPOIS:           | ANTES:<br>DEPOIS:           | ANTES:<br>DEPOIS:           | ANTES:<br>DEPOIS:         | ANTES: 7000<br>DEPOIS: 0  | 0              |
| DÉCIMA SEGUNDA  | 5000             | ANTES:<br>DEPOIS:           | ANTES:<br>DEPOIS:           | ANTES:<br>DEPOIS:           | ANTES:<br>DEPOIS:         | ANTES: 5000<br>DEPOIS: 0  | 0              |

**RESULTADO DO INVESTIMENTO** 11588

Fonte: Elaborado pelo autor, 2025

Este caso revelou-se extremamente pedagógico, pois ilustrou concretamente os riscos da concentração excessiva de investimentos e da influência que ganhos iniciais podem exercer sobre decisões subsequentes, levando a comportamentos de risco progressivamente maiores.

Em contraste, a maioria dos estudantes desenvolveu naturalmente a compreensão sobre a importância da diversificação de investimentos. Os participantes perceberam empiricamente que distribuir os recursos entre diferentes modalidades constituía uma estratégia mais segura, pois "onde perdiam em um canto, tinham chances de ganhar em outro", como expressaram espontaneamente durante as discussões.

Os resultados obtidos pelos diferentes grupos ilustraram diversos aspectos importantes da educação financeira. Alguns grupos, mesmo tendo investido quantias significativas em modalidades legítimas, terminaram com saldo negativo devido à decisão de "se aventurar nas apostas" em determinados momentos do jogo.

Figura: 06



**JOGADORES**

**O MELHOR INVESTIDOR**

| RODADAS                          | MONTANTE INICIAL | RENTA FIXA                    | AÇÕES                         | FIIS                          | CRÍPTOMOEDAS                | APOSTAS                   | MONTANTE FINAL  |
|----------------------------------|------------------|-------------------------------|-------------------------------|-------------------------------|-----------------------------|---------------------------|-----------------|
| PRIMEIRA                         | 1500\$           | ANTES: 500\$<br>DEPOIS: 505   | ANTES: 300\$<br>DEPOIS: 306   | ANTES: 400\$<br>DEPOIS: 404   | ANTES: 150\$<br>DEPOIS: 159 | ANTES: 150\$<br>DEPOIS: 0 | 1374            |
| SEGUNDA                          | 2000             | ANTES: 500<br>DEPOIS: 505     | ANTES: 300<br>DEPOIS: 312     | ANTES: 1000<br>DEPOIS: 1030   | ANTES: 0<br>DEPOIS: 0       | ANTES: 200<br>DEPOIS: 0   | 1847            |
| TERCEIRA                         | 2000             | ANTES: 500<br>DEPOIS: 505     | ANTES: 300-3<br>DEPOIS: 294   | ANTES: 900-1<br>DEPOIS: 894   | ANTES: 0<br>DEPOIS: 0       | ANTES: 300<br>DEPOIS: 0   | 1687            |
| QUARTA                           | 3000             | ANTES: 4000+1<br>DEPOIS: 1040 | ANTES: 1000+4<br>DEPOIS: 1040 | ANTES: 500+2<br>DEPOIS: 510   | ANTES: 0<br>DEPOIS: 0       | ANTES: 500<br>DEPOIS: 0   | 2.560           |
| QUINTA                           | 4000             | ANTES: 800<br>DEPOIS: 808     | ANTES: 2000<br>DEPOIS: 1960   | ANTES: 600<br>DEPOIS: 615     | ANTES: 100<br>DEPOIS: 106   | ANTES: 500<br>DEPOIS: 0   | 3.489           |
| SEXTA                            | 5000             | ANTES: 1000<br>DEPOIS: 1010   | ANTES: 1.500<br>DEPOIS: 1.665 | ANTES: 1.500<br>DEPOIS: 1.665 | ANTES: 0<br>DEPOIS: 0       | ANTES: 1.000<br>DEPOIS: 0 | 4.340           |
| SÉTIMA                           | 5000             | ANTES: 0<br>DEPOIS: 0         | ANTES: 2000<br>DEPOIS: 4000   | ANTES: 2000<br>DEPOIS: 2030   | ANTES: 0<br>DEPOIS: 0       | ANTES: 1.000<br>DEPOIS: 0 | 6.030           |
| OITAVA                           | 7000             | ANTES: 0<br>DEPOIS: 0         | ANTES: 4000<br>DEPOIS: 4000   | ANTES: 2.000<br>DEPOIS: 2.030 | ANTES: 0<br>DEPOIS: 0       | ANTES: 1.000<br>DEPOIS: 0 | 6.030           |
| NONA                             | 8000             | ANTES: 0<br>DEPOIS: 0         | ANTES: 4000<br>DEPOIS: 3880   | ANTES: 3.000<br>DEPOIS: 3015  | ANTES: 0<br>DEPOIS: 0       | ANTES: 1.000<br>DEPOIS: 0 | 6.895           |
| DÉCIMA                           | 10.000           | ANTES: 0<br>DEPOIS: 0         | ANTES: 5000<br>DEPOIS: 5050   | ANTES: 4000<br>DEPOIS: 4060   | ANTES: 0<br>DEPOIS: 0       | ANTES: 1.000<br>DEPOIS: 0 | 9410            |
| DÉCIMA PRIMEIRA                  | 7.000            | ANTES: 0<br>DEPOIS: 0         | ANTES: 2.500<br>DEPOIS: 2.575 | ANTES: 2.500<br>DEPOIS: 2.575 | ANTES: 0<br>DEPOIS: 0       | ANTES: 2.000<br>DEPOIS: 0 | 5.112,5         |
| DÉCIMA SEGUNDA                   | 5.000            | ANTES: 0<br>DEPOIS: 0         | ANTES: 0<br>DEPOIS: 0         | ANTES: 0<br>DEPOIS: 0         | ANTES: 0<br>DEPOIS: 0       | ANTES: 5.000<br>DEPOIS: 0 |                 |
| <b>RESULTADO DO INVESTIMENTO</b> |                  |                               |                               |                               |                             |                           | <b>48.474,5</b> |

Fonte: Elaborado pelo autor, 2025

Estas situações proporcionaram reflexões valiosas sobre os riscos das apostas e sobre como decisões impulsivas podem comprometer estratégias de investimento previamente bem estruturadas.

Por outro lado, um grupo de estudantes terminou com saldo positivo, mas não alcançou a primeira colocação por ter adotado uma estratégia excessivamente conservadora, investindo apenas em renda fixa e fundos imobiliários.

Figura: 07



**JOGADORES**

| RODADAS         | MONTANTE INICIAL | RENTA FIXA                      | AÇÕES                         | FI'S                          | CRÍPTOMOEDAS                 | APOSTAS                | MONTANTE FINAL |
|-----------------|------------------|---------------------------------|-------------------------------|-------------------------------|------------------------------|------------------------|----------------|
| PRIMEIRA        | 1,500            | ANTES: 600<br>DEPOIS: 606       | ANTES: 300<br>DEPOIS: 306     | ANTES: 500<br>DEPOIS: 505     | ANTES: 100<br>DEPOIS: 106    | ANTES:<br>DEPOIS:      | 1,523          |
| SEGUNDA         | 2,000            | ANTES: 800<br>DEPOIS: 808       | ANTES: 400<br>DEPOIS: 416     | ANTES: 600<br>DEPOIS: 615     | ANTES: 200<br>DEPOIS: 0      | ANTES: 10<br>DEPOIS: 0 | 1,739          |
| TERCEIRA        | 2,000            | ANTES: 1000<br>DEPOIS: 1,010    | ANTES: 380<br>DEPOIS: 384,6   | ANTES: 600<br>DEPOIS: 594     | ANTES: 10<br>DEPOIS: 5 = 5,2 | ANTES: 10<br>DEPOIS: 0 | 1,977,8        |
| QUARTA          | 3,000            | ANTES: 2,000<br>DEPOIS: 2,020   | ANTES: 370<br>DEPOIS: 384,8   | ANTES: 600<br>DEPOIS: 612     | ANTES: 20<br>DEPOIS: 20,4    | ANTES: 10<br>DEPOIS: 0 | 3,037,2        |
| QUINTA          | 4,000            | ANTES: 3,000<br>DEPOIS: 3,030   | ANTES: 375<br>DEPOIS: 367,5   | ANTES: 600<br>DEPOIS: 615     | ANTES: 20<br>DEPOIS: 21,2    | ANTES: 5<br>DEPOIS: 0  | 4,033,7        |
| SEXTA           | 5,000            | ANTES: 4,000<br>DEPOIS: 4,040   | ANTES: 380<br>DEPOIS: 421,8   | ANTES: 600<br>DEPOIS: 618     | ANTES: 10<br>DEPOIS: 9,4     | ANTES: 10<br>DEPOIS: 0 | 5,089,2        |
| SÉTIMA          | 5,000            | ANTES: 4,000<br>DEPOIS: 4,040   | ANTES: 380<br>DEPOIS: 760     | ANTES: 600<br>DEPOIS: 615     | ANTES: 15<br>DEPOIS: 0       | ANTES: 5<br>DEPOIS: 0  | 5,415          |
| OITAVA          | 7,000            | ANTES: 5,800<br>DEPOIS: 5,499,5 | ANTES: 700<br>DEPOIS: 700     | ANTES: 700<br>DEPOIS: 710,5   | ANTES: 90<br>DEPOIS: 86,4    | ANTES: 10<br>DEPOIS: 0 | 6,596,4        |
| NONA            | 8,000            | ANTES: 6,900<br>DEPOIS: 6,934,5 | ANTES: 500<br>DEPOIS: 485     | ANTES: 600<br>DEPOIS: 605     | ANTES: 10<br>DEPOIS: 10,9    | ANTES:<br>DEPOIS:      | 8,033,5        |
| DÉCIMA          | 10,000           | ANTES: 8,000<br>DEPOIS: 8,160   | ANTES: 1,000<br>DEPOIS: 1,010 | ANTES: 1,000<br>DEPOIS: 1,015 | ANTES:<br>DEPOIS:            | ANTES:<br>DEPOIS:      | 10,185         |
| DÉCIMA PRIMEIRA | 7,000            | ANTES: 5,000<br>DEPOIS: 5,100   | ANTES: 1,000<br>DEPOIS: 1,020 | ANTES: 1,000<br>DEPOIS: 1,015 | ANTES:<br>DEPOIS:            | ANTES:<br>DEPOIS:      | 7,145          |
| DÉCIMA SEGUNDA  | 5,000            | ANTES: 4,000<br>DEPOIS: 4,040   | ANTES: 500<br>DEPOIS: 485     | ANTES: 500<br>DEPOIS: 497,5   | ANTES:<br>DEPOIS:            | ANTES:<br>DEPOIS:      | 5,022,5        |

**RESULTADO DO INVESTIMENTO** 60.197,4

Fonte: Elaborado pelo autor, 2025

Embora tenham obtido ganhos consistentes, outros grupos que diversificaram seus investimentos incluindo ações e criptomoedas conseguiram rentabilidade superior, demonstrando na prática a relação entre risco e retorno nos investimentos.

A aplicação do jogo revelou diversos aspectos pedagógicos importantes que confirmaram a eficácia da metodologia proposta:

**Aprendizagem Experiencial:** Os estudantes vivenciaram concretamente os conceitos de risco, rentabilidade e diversificação de investimentos, internalizando esses conhecimentos através da experiência prática.

**Desenvolvimento de Competências:** A atividade promoveu o desenvolvimento de competências essenciais como tomada de decisão, análise de riscos, planejamento estratégico e trabalho colaborativo.

**Conexão Teoria-Prática:** O jogo estabeleceu conexões claras entre os conteúdos teóricos apresentados nas aulas anteriores e suas aplicações práticas, promovendo a aprendizagem significativa.

**Motivação Intrínseca:** O caráter lúdico da atividade gerou motivação intrínseca nos participantes, mantendo alto nível de atenção e envolvimento durante toda a duração da atividade.

A aplicação do jogo "O Melhor Investidor" constituiu-se como experiência extremamente positiva e enriquecedora tanto para os estudantes quanto para o pesquisador. A atividade cumpriu efetivamente seus objetivos pedagógicos, proporcionando uma experiência de aprendizagem dinâmica, envolvente e significativa.

As adaptações metodológicas realizadas mostraram-se adequadas e até mesmo vantajosas em relação ao formato original, demonstrando a flexibilidade da proposta e sua capacidade de adaptação a diferentes contextos e recursos disponíveis.

O sucesso desta etapa validou a eficácia da metodologia baseada em jogos sérios para o ensino de educação financeira, confirmando as expectativas teóricas e fornecendo evidências empíricas sobre o potencial desta abordagem pedagógica.

#### 4.4 A AVALIAÇÃO

A etapa final da intervenção pedagógica consistiu na aplicação do questionário avaliativo, realizada no dia 16 de junho de 2025, cada turma levou o período de uma hora aula. Esta fase constituiu-se como momento fundamental para a coleta de dados sobre o impacto da intervenção e para a avaliação da eficácia da metodologia implementada.

Seguindo os mesmos procedimentos adotados na etapa de sondagem, o questionário final foi aplicado de forma virtual através da plataforma *Google Forms*, mantendo a consistência metodológica entre as diferentes fases da pesquisa. A utilização da mesma ferramenta e dos mesmos procedimentos facilitou a posterior análise comparativa dos dados e garantiu a uniformidade na coleta de informações.

A aplicação ocorreu novamente no laboratório de informática da escola, utilizando o mesmo sistema de revezamento entre os estudantes devido à limitação de 20 computadores disponíveis. Esta organização, já testada e validada na etapa inicial, transcorreu com ainda maior tranquilidade, pois os participantes já estavam familiarizados com o procedimento.

A receptividade dos estudantes à aplicação do questionário final foi notavelmente positiva, evidenciando a manutenção do interesse e do engajamento ao longo de toda a intervenção. Os participantes demonstraram disposição para refletir sobre suas experiências e

compartilhar suas percepções sobre o processo vivenciado, indicando o reconhecimento da importância da atividade avaliativa.

A aplicação do questionário final proporcionou uma oportunidade valiosa para a reflexão sobre todo o processo vivenciado. Os estudantes puderam revisitar suas experiências, analisar suas aprendizagens e expressar suas percepções sobre a metodologia utilizada, contribuindo não apenas para a coleta de dados da pesquisa, mas também para a consolidação de seus próprios aprendizados.

A conclusão da etapa avaliativa marcou o encerramento formal da experiência de intervenção pedagógica, momento que foi vivenciado com sentimentos mistos de satisfação pelo trabalho realizado e nostalgia pelo fim de uma experiência enriquecedora. Os estudantes expressaram espontaneamente sua satisfação com as atividades desenvolvidas e seu interesse em participar de iniciativas similares no futuro.

Este feedback imediato dos participantes constituiu-se como indicador preliminar do sucesso da proposta e da relevância da metodologia implementada, antecipando resultados que seriam posteriormente confirmados através da análise sistemática dos dados coletados.

A experiência de vivenciar toda a intervenção pedagógica proporcionou aprendizagens valiosas não apenas para os estudantes participantes, mas também para o pesquisador, contribuindo para o aprimoramento de sua prática docente e para o desenvolvimento de novas perspectivas sobre o ensino de educação financeira através de metodologias ativas e lúdicas.



## 5. ANÁLISE DOS RESULTADOS

A análise das respostas coletadas no questionário final revelou transformações significativas nos conhecimentos, atitudes e percepções dos estudantes sobre educação financeira, evidenciando o impacto positivo da intervenção pedagógica implementada.

A comparação entre a autoavaliação retrospectiva dos conhecimentos iniciais e a situação pós-intervenção demonstrou evolução notável no nível de conhecimento dos participantes. Enquanto na situação inicial a maioria dos estudantes se classificava com “pouco conhecimento” ou “nenhum conhecimento” sobre Educação Financeira, após a intervenção observou-se migração significativa para os níveis “conhecimento razoável” e “bom conhecimento”. Esta evolução quantitativa foi corroborada pelas respostas qualitativas, nas quais os estudantes demonstraram capacidade de articular conceitos específicos aprendidos durante a intervenção.

As respostas sobre o que aprenderam sobre investimentos evidenciaram internalização de conceitos fundamentais, como ilustrado pelas declarações: “Eu aprendi que nunca devemos correr riscos sem antes saber do que se trata”, “Aprendi sobre os tipos de investimentos, e os riscos que cada um oferece” e “Quais são os mais seguros e quais os mais arriscados”. Estas respostas indicam não apenas aquisição de conhecimentos factuais, mas desenvolvimento de consciência crítica sobre a importância da informação para a tomada de decisões financeiras.

A avaliação do jogo “O Melhor Investidor” pelos participantes foi excepcionalmente positiva, com a maioria absoluta classificando-o como “muito interessante e envolvente”. Esta avaliação validou empiricamente a eficácia da abordagem lúdica para o ensino de educação financeira, confirmando as expectativas teóricas sobre o potencial dos jogos sérios para promover aprendizagem significativa.

Os aspectos que mais chamaram atenção dos estudantes durante o jogo revelaram elementos pedagógicos importantes: “as cartas”, “os vários tipos de investimentos possíveis”, “As cartas do mundo” e “A responsabilidade de assumir os riscos em cada tipo de investimento”. Estas respostas indicaram que os elementos visuais, a diversidade de situações apresentadas e a experiência de tomada de decisão constituíram-se como fatores centrais para o engajamento e aprendizagem dos participantes. Particularmente significativa foi a observação de um estudante sobre “A mecânica de funcionar perfeitamente como um jogo de mesa, cotidiano e casual”.

Quando questionados sobre se se sentiam mais preparados para lidar com decisões financeiras após o projeto, a maioria dos estudantes respondeu "parcialmente", resultado que pode ser interpretado de forma positiva. Esta resposta indica desenvolvimento de competências acompanhado de consciência crítica sobre a complexidade das decisões financeiras e a necessidade de aprendizado contínuo. Alguns estudantes responderam "sim", demonstrando maior confiança adquirida, enquanto casos de resposta "não" foram mínimos ou inexistentes.

Esta distribuição de respostas sugere que a intervenção conseguiu equilibrar o desenvolvimento de competências com a manutenção de humildade intelectual, evitando o excesso de confiança que poderia levar a decisões imprudentes.

Um dos objetivos centrais da intervenção foi promover consciência crítica sobre os perigos das apostas e jogos de azar. Os resultados indicaram sucesso significativo neste aspecto, com a maioria dos estudantes relatando que "percebi os riscos envolvidos" após o projeto. As percepções iniciais sobre apostas, conforme relatadas retrospectivamente, variavam desde "pensava que não ganhava dinheiro" até "Achava jogos arriscados, mas que traziam bastante dinheiro se você fosse capaz de encarar os riscos".

As percepções finais demonstraram desenvolvimento de posicionamento crítico mais fundamentado, como evidenciado pelas respostas sobre apostas como forma de investimento: "Não, pois o risco de você perder é maior do que seu ganho", "Não, apostas não é um sistema de investimento pois o seu dinheiro raramente volta, não é uma forma segura e caso não saiba, é praticamente ilegal" e "Não. Acredito que apostas são algo apenas para 'divertimento' para pessoas riquinhas que não sabem valorizar o dinheiro que tem".

Estas respostas indicaram não apenas compreensão dos riscos financeiros das apostas, mas também desenvolvimento de argumentação crítica sobre questões sociais e éticas relacionadas ao tema.

A investigação sobre intenções de mudança comportamental revelou que a maioria dos estudantes "pretende começar" a organizar melhor seu dinheiro, enquanto alguns já "começaram" este processo. Poucos responderam "ainda não pensei nisso", indicando que a intervenção conseguiu sensibilizar a maioria dos participantes para a importância da gestão financeira pessoal.

O projeto influenciou principalmente a forma como os estudantes veem "investimentos futuros", "gastos do dia a dia" e "riscos financeiros", sugerindo impacto abrangente nas diferentes dimensões da educação financeira trabalhadas durante a intervenção.

A unanimidade ou quase unanimidade na recomendação do projeto para outros jovens constituiu-se como validação social importante da proposta pedagógica. Os comentários dos estudantes reforçaram esta avaliação positiva: “o jogo é maravilhoso, e deve ser investido”, “Foi um projeto bom e divertido para ensinar sobre educação financeira” e “Eu gostei muito do projeto e acho que deveria trazer mais”.

Estas manifestações espontâneas de satisfação indicaram que a intervenção não apenas cumpriu seus objetivos educacionais, mas também proporcionou experiência prazerosa e significativa para os participantes.

As sugestões apresentadas pelos estudantes revelaram tanto satisfação com a proposta atual quanto perspectivas de desenvolvimento futuro. Enquanto muitos indicaram que "nada" precisava ser melhorado ou que acharam o jogo "simplesmente muito ótimo", outros ofereceram sugestões construtivas como "mais jogos, para melhorar mais ainda nosso conhecimento", "Transforme o jogo em um jogo de tabuleiro!" e "Poderia deixar o jogo de mais fácil acesso, sem ter que precisar utilizar outros aplicativos para jogá-lo".

Estas sugestões demonstraram engajamento dos estudantes com a proposta e interesse em sua expansão e aprimoramento, indicando que a intervenção despertou motivação intrínseca para o aprendizado continuado em educação financeira.

A análise global das respostas evidenciou que a intervenção conseguiu promover aprendizagem significativa, caracterizada não apenas pela aquisição de conhecimentos factuais, mas pelo desenvolvimento de competências para análise crítica, tomada de decisões e reflexão sobre questões financeiras complexas. Os estudantes demonstraram capacidade de distinguir claramente entre investimentos legítimos e apostas, compreender a relação risco-retorno, e desenvolver argumentações fundamentadas sobre questões financeiras.

Este conjunto de evidências confirma o alcance dos objetivos propostos para a pesquisa-ação e valida a eficácia da metodologia baseada em jogos sérios para o ensino de educação financeira no contexto do ensino médio técnico.

## 6. CONSIDERAÇÕES FINAIS

O presente trabalho teve como propósito principal desenvolver, aplicar e analisar o jogo didático “O Melhor Investidor” como ferramenta de apoio ao ensino da Educação Financeira no Ensino Médio, buscando tornar a aprendizagem mais significativa, crítica e próxima da realidade dos estudantes.

A pesquisa-ação realizada na Escola Estadual de Educação Profissional Jaime da Cunha Rebouças, no município de Icapuí-CE, permitiu vivenciar de forma prática a efetividade de metodologias lúdicas no ensino de conceitos matemáticos e financeiros.

A proposta partiu da constatação de que, embora a Educação Financeira seja um tema de grande relevância social, ainda é pouco explorada de forma contextualizada nas escolas, sendo muitas vezes reduzida a cálculos e fórmulas de Matemática Financeira. Diante disso, a elaboração e a aplicação do jogo “O Melhor Investidor” buscaram romper com a visão tradicional, apresentando aos alunos uma experiência de aprendizagem dinâmica, participativa e reflexiva, capaz de aproximar os conteúdos teóricos do cotidiano dos jovens.

Os resultados observados ao longo da intervenção evidenciaram avanços significativos na compreensão e no interesse dos estudantes em relação à Educação Financeira. As respostas aos questionários e as observações feitas durante as aulas demonstraram que os alunos ampliaram seus conhecimentos sobre investimentos, compreenderam melhor os conceitos de risco, rentabilidade e liquidez, e desenvolveram uma postura mais crítica diante das práticas de consumo e das apostas. Além disso, percebeu-se um aumento na capacidade de argumentação e de tomada de decisões conscientes, tanto no contexto do jogo quanto em situações cotidianas relacionadas ao uso do dinheiro.

O jogo se mostrou uma ferramenta eficaz para promover a aprendizagem ativa, pois proporcionou momentos de interação, debate e tomada de decisão, favorecendo a construção coletiva do conhecimento. O aspecto lúdico contribuiu para o engajamento dos alunos, transformando o processo de ensino-aprendizagem em uma experiência prazerosa e significativa. Através da simulação de situações reais do mercado financeiro, os estudantes puderam experimentar, errar, refletir e reavaliar suas escolhas, internalizando conceitos de forma prática e duradoura.

Outro ponto relevante foi o caráter formativo e preventivo do jogo, ao abordar criticamente o fenômeno das apostas esportivas e dos jogos de azar. Essa temática, cada vez mais presente na vida dos jovens, foi tratada de maneira pedagógica e reflexiva, permitindo

que os estudantes reconhecessem os riscos e compreendessem a diferença entre investir e apostar. Assim, o jogo também cumpriu um papel social importante, ao contribuir para a formação de cidadãos mais conscientes e responsáveis financeiramente.

Em relação à execução da pesquisa, ressalta-se que não foram encontradas dificuldades significativas durante as etapas de aplicação com as turmas de Administração e Agronegócio. A parceria com a escola, o engajamento dos alunos e o vínculo prévio do pesquisador com o ambiente escolar favoreceram o bom andamento do trabalho. A única limitação observada foi a impossibilidade de aplicar o jogo na turma de Guia de Turismo, por questões já mencionadas anteriormente, o que, entretanto, não comprometeu a validade dos resultados obtidos.

De modo geral, a experiência demonstrou que a utilização de jogos no ensino de Educação Financeira é uma estratégia pedagógica promissora, capaz de despertar o interesse dos alunos e de promover uma aprendizagem contextualizada, crítica e transformadora. O “O Melhor Investidor” revelou-se um recurso didático eficiente não apenas para ensinar Matemática Financeira, mas também para desenvolver competências como autonomia, responsabilidade, planejamento e tomada de decisão.

Como perspectiva futura, sugere-se a ampliação da aplicação do jogo em outras turmas e escolas, bem como sua adaptação para diferentes níveis de ensino e contextos socioeconômicos. Recomenda-se também o aprofundamento de estudos que relacionem o uso de jogos educativos ao desenvolvimento de habilidades socioemocionais e à prevenção de comportamentos financeiros de risco entre adolescentes.

Encerrar este trabalho representa mais do que a conclusão de uma pesquisa acadêmica, é também a consolidação de uma experiência formativa que uniu teoria e prática, ensino e aprendizagem, razão e emoção. O percurso vivido reafirma a convicção de que a Educação Financeira, quando abordada de forma lúdica, contextualizada e humanizada, tem o poder de transformar não apenas o modo como os jovens lidam com o dinheiro, mas também o modo como eles projetam seus sonhos, planejam seu futuro e constroem sua autonomia.

## REFERÊNCIAS

- ALMEIDA, M. E. B.; VALENTE, J. A. **Aprendizagem significativa: teorias e práticas**. São Paulo: Cortez, 2011.
- ARAÚJO, A. G. P. de. A engenharia didático-informática no desenvolvimento de um jogo digital acessível para estudantes surdos: contribuições do Geomaze para a aprendizagem dos polígonos. 2025. 239 f. Tese (Doutorado em Ensino de Ciências e Educação Matemática) - Universidade Estadual da Paraíba, Campina Grande, 2025.
- ASSOCIAÇÃO NACIONAL DE JOGOS E LOTERIAS (ANJL). **Dados do Ministério da Justiça confirmam alerta sobre perigo de bets ilegais para jovens**. ANJL, 2023 Disponível em: <https://www.amesuamente.org.br/na-midia/jogos-de-apostas-adolescentes-sao-os-mais-vulneraveis/>. Acesso em: 05 de Setembro de 2025.
- AUSUBEL, D. P. **Aquisição e retenção de conhecimentos: uma perspectiva cognitiva**. Lisboa: Plátano Edições Técnicas, 2003.
- BARBIER, R. **A pesquisa-ação**. Brasília: Liber Livro Editora, 2007.
- BRASIL. **Base Nacional Comum Curricular**. Brasília: MEC, 2018.
- BACICH, L.; MORAN, J. **Metodologias ativas para uma educação inovadora: uma abordagem teórico-prática**. Porto Alegre: Penso, 2018.
- BOGOST, I. **Persuasive games: the expressive power of videogames** [Jogos persuasivos: o poder expressivo dos videogames]. Cambridge, MA: The MIT Press, 2007.
- CARNEIRO, K. T. Por uma memória do jogo: a presença do jogo na infância de octogenários e nonagenários. 273 f. **Tese** (doutorado em Educação Escolar). Unesp - Universidade Estadual Paulista, 2015.
- Estratégia Nacional de Educação Financeira – Portal Vida e Dinheiro. Plano Diretor da Enef. 2011. Disponível em: [https://www.bcb.gov.br/pre/pef/port/Estrategia\\_nacional\\_Educacao\\_Financeira\\_ENEF.pdf](https://www.bcb.gov.br/pre/pef/port/Estrategia_nacional_Educacao_Financeira_ENEF.pdf)
- FLEURY, A.; NAKANO, D. N.; CORDEIRO, J. H. D. **Mapeamento da indústria brasileira e global de jogos digitais**. São Paulo: GEDIGames: NPGT, 2014
- FRANCO, M. A. S. Pedagogia da pesquisa-ação. Educação e Pesquisa, São Paulo, v. 31, n. 3, p. 483-502, set./dez. 2005.
- FREIRE, P. **Pedagogia da autonomia: saberes necessários à prática educativa**. 17. ed. São Paulo: Paz e Terra, 1996.
- FREIRE, P. **Pedagogia do oprimido**. 50. ed. Rio de Janeiro: Paz e Terra, 2011.

KAHNEMAN, D. **“Rápido e devagar”**: duas formas de pensar. Tradução de Cassio de Arantes Leite. Rio de Janeiro: Objetiva, 2012. 497 p.

KISHIMOTO, T. M. **O jogo e a educação infantil**. Porto Alegre: Penso, 2010.

KIYOSAKI, R. T. **Pai Rico, Pai Pobre**: Edição de 20 anos atualizada e ampliada: O que os ricos ensinam a seus filhos sobre dinheiro. (O guia do pai rico). Rio de Janeiro: Editora Alta Books, 2017.

MODERNELL, Á. Educação financeira: os princípios para uma boa gestão das finanças pessoais. Frutal-MG: Editora Prospectiva, 2012. Disponível em: <https://www.aacademica.org/editora.prospectiva.oficial/33.pdf>. Acesso em: 21 set. 2025.

MORAN, J. **Metodologias ativas para uma aprendizagem mais profunda**. São Paulo: ECA/USP, 2013. Disponível em: [https://moran.eca.usp.br/wp-content/uploads/2013/12/metodologias\\_moran1.pdf](https://moran.eca.usp.br/wp-content/uploads/2013/12/metodologias_moran1.pdf). Acesso em: 10 set. 2025.

MOREIRA, M. A. **Teoria da aprendizagem significativa**: um referencial para organizar o currículo por competências. Brasília: Liber Livro, 2011.

MUNDY, S. Financial education programmes in school: analysis of selected current programmes and literature draft recommendations for best practices. **OCDE Journal: General Papers**, v. 2008/3, 2008. Disponível em: <https://www.lafinancepourtous.com/IMG/pdf/Mundy-final.pdf>. Acesso em: 10 junho 2025.

NEGRI, A. L. L. Educação financeira para o ensino médio da rede pública: uma proposta inovadora. Americana (SP): Centro Universitário Salesiano – UNISAL, 2010. Dissertação (Mestrado em Educação) – Centro Universitário Salesiano de São Paulo, UNISAL.

OCDE (Organização de Cooperação e de Desenvolvimento Econômico). Recommendation on Principles and Good Practices for Financial Education and Awareness. 2005. Disponível em: <http://www.oecd.org/daf/fin/financial-education/35108560.pdf>

OCDE/OECD – Organisation for Economic and Co-Operation Development. Improving Financial Literacy. Analysis of Issues and Policies. Paris. 2005. Disponível em: <http://www.oecd.org/finance/financial-education/37087833.pdf>.

PETRY, Luís Carlos. O conceito ontológico de jogo. In: ALVES, Lynn.; COUTINHO, Isa Jesus. Jogos digitais e aprendizagem: fundamentos para uma prática baseada em evidências. São Paulo: Papirus, 2017.

PIAGET, J. **A formação do símbolo na criança**: imitação, jogo e sonho, imagem e representação. 3. ed. Rio de Janeiro: Zahar, 1978.

PRENSKY, M.: Digital Natives Digital Immigrants. In: PRENSKY, Marc. On the Horizon. NCB University Press, Vol. 9 No. 5, October (2001). Disponível em . Acesso em 15/Ago/2025.

SAITO, A. T.; SAVÓIA, J. R. F.; SANTANA, F. d. A. Paradigmas da educação financeira no Brasil. **Revista de Administração Pública**, Rio de Janeiro, v. 41, n. 6, p. 1121-1141,

nov./dez. 2007. Disponível em: <https://repositorio.usp.br/item/001645527>. Acesso em: 16 set. 2025.

SILVA, J. d. **A educação financeira no ensino fundamental: trabalhando o poupar e o investir com os jogos Piquenique e Bons Negócios**. 2023. Trabalho de Conclusão de Curso (Mestrado em Matemática) – Programa de Mestrado Profissional em Matemática em Rede Nacional, Universidade Federal do Ceará, Fortaleza, 2023.

SOUZA, A. L.; SANTOS, C. M. Jogos e desenvolvimento de competências socioemocionais no ensino fundamental. **Revista Brasileira de Educação**, v. 21, n. 65, p. 345-360, 2016.

TEIXEIRA, J.M.; FIGUEIREDO, W.L.D. de; SOUZA, L.H.B.B.; COSTA, L.B. da; MUGUET, J. da S.; MENDES, R. de O.; BATISTA, D.F.F.; SILVA FILHO, L.C.G. da. Ludopatia entre a promessa do lucro e o colapso psíquico: jogos de azar digitais, vício dopaminérgico e seus danos além da saúde mental. *Revista Brasileira de Revisão de Saúde*, [S. l.], v. 3, pág. e80661, 2025. DOI: 10.34119/bjhrv8n3-316. Disponível em: <https://ojs.brazilianjournals.com.br/ojs/index.php/BJHR/article/view/80661>. Acesso em: 25 out. 2025.

THIOLLENT, M. Metodologia da pesquisa-ação. 18. ed. São Paulo: Cortez, 2011.

TRIPP, D. Pesquisa-ação: uma introdução metodológica. *Educação e Pesquisa*, São Paulo, v. 31, n. 3, p. 443-466, set./dez. 2005

VYGOTSKY, L. S. A formação social da mente. São Paulo: Martins Fontes, 1978.

XIMENES, V. Jogos de educação financeira se expandem em escolas públicas do Ceará. *Diário do Nordeste*, Fortaleza, 20 abr. 2023. Disponível em: <<https://diariodonordeste.verdesmares.com.br/opiniaio/colunistas/victor-ximenes/jogos-de-educacao-financeira-se-expandem-em-escolas-publicas-do-ceara-1.3640977>> . Acesso em: 4 jun. 2025.

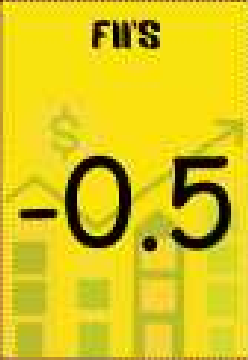
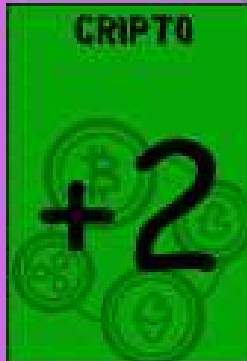
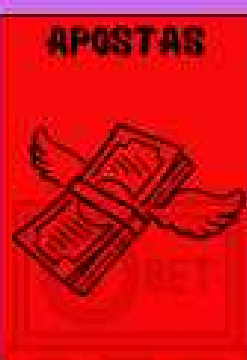
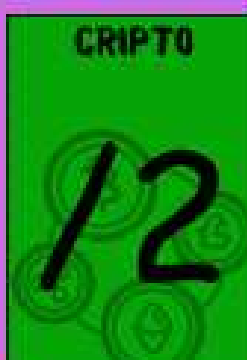


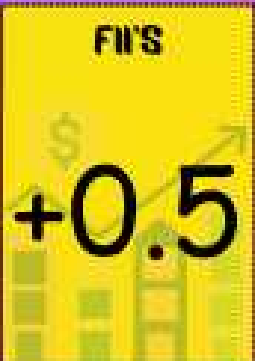
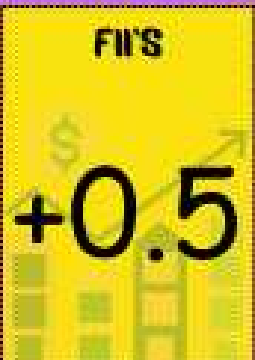
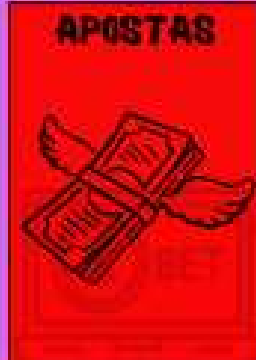
## APÊNDICE A – CARTAS DE INVESTIMENTO

|                                                                                                      |                            |                                                                                                       |                            |
|------------------------------------------------------------------------------------------------------|----------------------------|-------------------------------------------------------------------------------------------------------|----------------------------|
| <b>AÇÕES</b><br><b>+2</b>                                                                            | <b>FIIS</b><br><b>+1</b>   | <b>AÇÕES</b><br><b>+4</b>                                                                             | <b>FIIS</b><br><b>0</b>    |
| <b>APOSTAS</b><br> | <b>CRIPTO</b><br><b>-6</b> | <b>APOSTAS</b><br> | <b>CRIPTO</b><br><b>-8</b> |

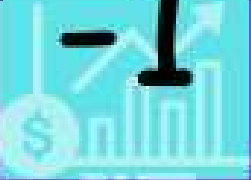
  

|                                                                                                       |                            |                                                                                                        |                             |
|-------------------------------------------------------------------------------------------------------|----------------------------|--------------------------------------------------------------------------------------------------------|-----------------------------|
| <b>AÇÕES</b><br><b>+1</b>                                                                             | <b>FIIS</b><br><b>+0.5</b> | <b>AÇÕES</b><br><b>0</b>                                                                               | <b>FIIS</b><br><b>+1,5</b>  |
| <b>APOSTAS</b><br> | <b>CRIPTO</b><br><b>+8</b> | <b>APOSTAS</b><br> | <b>CRIPTO</b><br><b>+10</b> |

|                                                                                                                    |                                                                                                                   |                                                                                                                     |                                                                                                                     |
|--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| <b>AÇÕES</b><br><br><b>-1</b>     | <b>FIIS</b><br><br><b>-0.5</b>   | <b>AÇÕES</b><br><br><b>+4</b>     | <b>FIIS</b><br><br><b>+2</b>     |
| <b>APOSTAS</b><br><br><b>+1</b>  | <b>CRIPTO</b><br><br><b>+2</b>  | <b>APOSTAS</b><br><br><b>+1</b>  | <b>CRIPTO</b><br><br><b>+2</b>  |
| <b>AÇÕES</b><br><br><b>-2</b>   | <b>FIIS</b><br><br><b>+1.5</b> | <b>AÇÕES</b><br><br><b>-2</b>   | <b>FIIS</b><br><br><b>0</b>    |
| <b>APOSTAS</b><br><br><b>+1</b> | <b>CRIPTO</b><br><br><b>+6</b> | <b>APOSTAS</b><br><br><b>x2</b> | <b>CRIPTO</b><br><br><b>/2</b> |

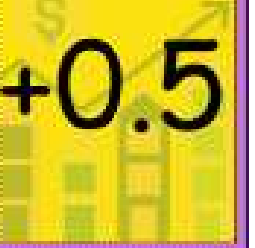
|                                                                                                                     |                                                                                                                   |                                                                                                                      |                                                                                                                     |
|---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| <b>AÇÕES</b><br><br><b>0</b>       | <b>FIIS</b><br><br><b>0</b>      | <b>AÇÕES</b><br><br><b>+3</b>      | <b>FIIS</b><br><br><b>+0.5</b>   |
| <b>APOSTAS</b><br><br><b>BET</b>  | <b>CRIPTO</b><br><br><b>x5</b>  | <b>APOSTAS</b><br><br><b>BET</b>  | <b>CRIPTO</b><br><br><b>-8</b>  |
| <b>AÇÕES</b><br><br><b>/2</b>    | <b>FIIS</b><br><br><b>-1</b>   | <b>AÇÕES</b><br><br><b>+1</b>    | <b>FIIS</b><br><br><b>+0.5</b> |
| <b>APOSTAS</b><br><br><b>BET</b> | <b>CRIPTO</b><br><br><b>+6</b> | <b>APOSTAS</b><br><br><b>BET</b> | <b>CRIPTO</b><br><br><b>-8</b> |

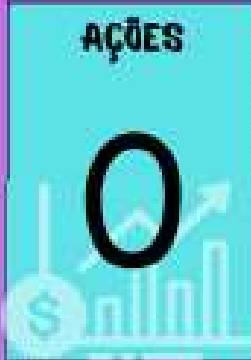
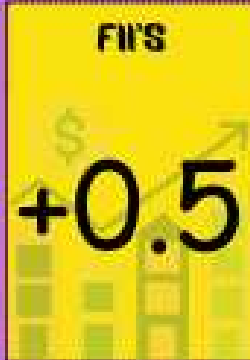
|                                                                                                                          |                                                                                                                           |                                                                                                                           |                                                                                                                            |
|--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| <p><b>AÇÕES</b></p> <p><b>-3</b></p>    | <p><b>FIIS</b></p> <p><b>-1.5</b></p>    | <p><b>AÇÕES</b></p> <p><b>-2</b></p>    | <p><b>FIIS</b></p> <p><b>-1</b></p>     |
| <p><b>APOSTAS</b></p>                   | <p><b>CRIPTO</b></p> <p><b>x2</b></p>   | <p><b>APOSTAS</b></p>                   | <p><b>CRIPTO</b></p> <p><b>+8</b></p>  |
| <p><b>AÇÕES</b></p> <p><b>+2</b></p>  | <p><b>FIIS</b></p> <p><b>+1</b></p>    | <p><b>AÇÕES</b></p> <p><b>+4</b></p>  | <p><b>FIIS</b></p> <p><b>+2</b></p>   |
| <p><b>APOSTAS</b></p>                 | <p><b>CRIPTO</b></p> <p><b>+2</b></p>  | <p><b>APOSTAS</b></p>                 | <p><b>CRIPTO</b></p>                  |

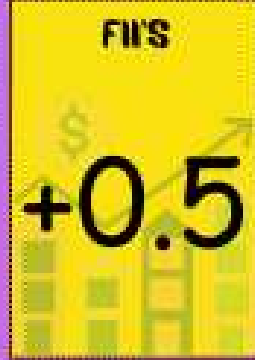
|                                                                                                                    |                                                                                                                   |                                                                                                                     |                                                                                                                     |
|--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| <b>AÇÕES</b><br><br><b>-4</b>     | <b>FIIS</b><br><br><b>-1</b>     | <b>AÇÕES</b><br><br><b>-1</b>     | <b>FIIS</b><br><br><b>0</b>      |
| <b>APOSTAS</b><br><br><b>x5</b>  | <b>CRIPTO</b><br><br><b>+2</b>  | <b>APOSTAS</b><br><br><b>x5</b>  | <b>CRIPTO</b><br><br><b>/2</b>  |
| <b>AÇÕES</b><br><br><b>-3</b>   | <b>FIIS</b><br><br><b>-2</b>   | <b>AÇÕES</b><br><br><b>+3</b>   | <b>FIIS</b><br><br><b>+2</b>   |
| <b>APOSTAS</b><br><br><b>x5</b> | <b>CRIPTO</b><br><br><b>+4</b> | <b>APOSTAS</b><br><br><b>x5</b> | <b>CRIPTO</b><br><br><b>-6</b> |

|                                                                                                                   |                                                                                                                  |                                                                                                                    |                                                                                                                    |
|-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| <b>AÇÕES</b><br><br><b>-2</b>    | <b>FIIS</b><br><br><b>-1.5</b>  | <b>AÇÕES</b><br><br><b>x2</b>    | <b>FIIS</b><br><br><b>+1.5</b>  |
| <b>APOSTAS</b><br><br><b>-4</b> | <b>CRIPTO</b><br><br><b>-4</b> | <b>APOSTAS</b><br><br><b>-4</b> | <b>CRIPTO</b><br><br><b>-4</b> |

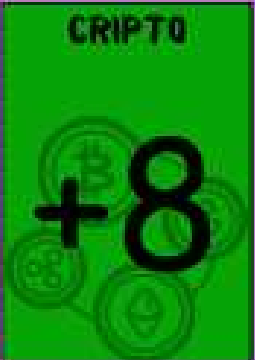
  

|                                                                                                                     |                                                                                                                   |                                                                                                                      |                                                                                                                     |
|---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| <b>AÇÕES</b><br><br><b>-4</b>    | <b>FIIS</b><br><br><b>0</b>    | <b>AÇÕES</b><br><br><b>+1</b>    | <b>FIIS</b><br><br><b>+0.5</b> |
| <b>APOSTAS</b><br><br><b>x10</b> | <b>CRIPTO</b><br><br><b>-2</b> | <b>APOSTAS</b><br><br><b>x10</b> | <b>CRIPTO</b><br><br><b>-6</b> |

|                                                                                                                                    |                                                                                                                                  |                                                                                                                                     |                                                                                                                                    |
|------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| <div><b>AÇÕES</b></div> <div><b>+4</b></div>      | <div><b>FIIS</b></div> <div><b>+1</b></div>     | <div><b>AÇÕES</b></div> <div><b>0</b></div>       | <div><b>FIIS</b></div> <div><b>+0.5</b></div>   |
| <div><b>APOSTAS</b></div> <div><b>0.5</b></div>  | <div><b>CRIPTO</b></div> <div><b>+2</b></div>  | <div><b>APOSTAS</b></div> <div><b>0.5</b></div>  | <div><b>CRIPTO</b></div> <div><b>-4</b></div>  |
| <div><b>AÇÕES</b></div> <div><b>0.5</b></div>   | <div><b>FIIS</b></div> <div><b>+1.5</b></div> | <div><b>AÇÕES</b></div> <div><b>+1</b></div>    | <div><b>FIIS</b></div> <div><b>+1.5</b></div> |
| <div><b>APOSTAS</b></div> <div><b>0.5</b></div> | <div><b>CRIPTO</b></div> <div><b>+8</b></div> | <div><b>APOSTAS</b></div> <div><b>0.5</b></div> | <div><b>CRIPTO</b></div> <div><b>+4</b></div> |

|                                                                                                                   |                                                                                                                  |                                                                                                                    |                                                                                                                    |
|-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| <b>AÇÕES</b><br><br><b>-4</b>    | <b>FIIS</b><br><br><b>0</b>     | <b>AÇÕES</b><br><br><b>+2</b>    | <b>FIIS</b><br><br><b>+0.5</b>  |
| <b>APOSTAS</b><br><br><b>x5</b> | <b>CRIPTO</b><br><br><b>x5</b> | <b>APOSTAS</b><br><br><b>-6</b> | <b>CRIPTO</b><br><br><b>-6</b> |

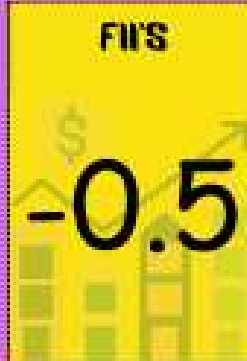
  

|                                                                                                                    |                                                                                                                   |                                                                                                                      |                                                                                                                     |
|--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| <b>AÇÕES</b><br><br><b>-3</b>   | <b>FIIS</b><br><br><b>-0.5</b> | <b>AÇÕES</b><br><br><b>0</b>     | <b>FIIS</b><br><br><b>0</b>    |
| <b>APOSTAS</b><br><br><b>+8</b> | <b>CRIPTO</b><br><br><b>+8</b> | <b>APOSTAS</b><br><br><b>+50</b> | <b>CRIPTO</b><br><br><b>+6</b> |



|                                                                                                                    |                                                                                                                  |                                                                                                                     |                                                                                                                    |
|--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| <b>AÇÕES</b><br><br><b>+2</b>     | <b>FIIS</b><br><br><b>0</b>     | <b>AÇÕES</b><br><br><b>+3</b>     | <b>FIIS</b><br><br><b>+0.5</b>  |
| <b>APOSTAS</b><br><br><b>BET</b> | <b>CRIPTO</b><br><br><b>-8</b> | <b>APOSTAS</b><br><br><b>BET</b> | <b>CRIPTO</b><br><br><b>-6</b> |

|                                                                                                                     |                                                                                                                   |                                                                                                                      |                                                                                                                      |
|---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| <b>AÇÕES</b><br><br><b>+3</b>    | <b>FIIS</b><br><br><b>-0.5</b> | <b>AÇÕES</b><br><br><b>-1</b>    | <b>FIIS</b><br><br><b>-0.5</b>  |
| <b>APOSTAS</b><br><br><b>BET</b> | <b>CRIPTO</b><br><br><b>+4</b> | <b>APOSTAS</b><br><br><b>BET</b> | <b>CRIPTO</b><br><br><b>BET</b> |



**CARTAS DE  
INVESTIMENTO**



**CARTAS DE  
INVESTIMENTO**



**CARTAS DE  
INVESTIMENTO**



**CARTAS DE  
INVESTIMENTO**

## APÊNDICE B – CARTAS DE ACONTECEU NO MUNDO

**SELIC SUBIUU!!**

A PARTIR DE AGORA  
OS INVESTIMENTOS  
FEITOS EM RENDA  
FIXA AUMENTAM EM  
1,5% DO VALOR  
ATUAL.

**LASCOU**

O XANDÃO RESOLVEU  
BARRAR OS JOGOS  
DE APOSTA NO  
BRASIL E ELES  
TIVERAM QUE  
FECHAR SEUS  
DOMÍNIOS. PERCA  
TUDO QUE APOSTOU  
ESSA RODADA

**PARABÉNS  
ACIONISTAS**

AS AÇÕES SÓ SOBEM.  
NESTA RODADA ELAS  
RENDERÃO CINCO  
VEZES MAIS DO QUE  
O INDICATIVO E  
SEMPRE SERÁ  
POSITIVO.

**OLHA O ALUGUEL**

AÇÕES E FII'S  
ACABAM DE PAGAR  
MAIS 8% EM  
DIVIDENDOS, RECEBA  
ESSA VARIAÇÃO DO  
VALOR QUE VOCÊ  
INVESTIU NA RODADA  
ANTERIOR.

## **SEU MADRUGA**

O MORADOR DOS SEUS  
FUNDOS IMOBILIÁRIOS  
NÃO PAGOU O  
ALUGUEL. NÃO  
RECEBE PROVENTOS  
DE FIIS E A VARIAÇÃO  
É SEMPRE NEGATIVA.

## **INFLAÇÃO**

OS TEMPOS DIFÍCEIS  
CHEGARAM E A  
INFLAÇÃO FEZ NOSSO  
DINHEIRO VALER  
MENOS. TODOS OS  
INVESTIMENTOS  
POSITIVOS RENDEM  
METADE NESSA  
RODADA.

## **FRAUDEEEE**

A EMPRESA QUE  
VOCÊ COLOCOU AS  
AÇÕES NESSA  
RODADA FOI ACUSADA  
DE FRAUDE. PERCA  
25% DO QUE VOCÊ  
INVESTIU EM AÇÕES  
NESSA RODADA.

## **SELIC CAIU!!**

A PARTIR DE AGORA  
OS INVESTIMENTOS  
FEITOS EM RENDA  
FIXA DIMINUEM EM  
0,5% DO VALOR  
ATUAL.

## **SEU BARRIGA**

SEUS FUNDOS  
IMOBILIÁRIOS  
DISTRIBUIRAM OS  
LUCROS, RECEBA OS  
DIVIDENDOS. GANHE  
5% A MAIS NESSA  
RODADA.

## **LASCOIN!**

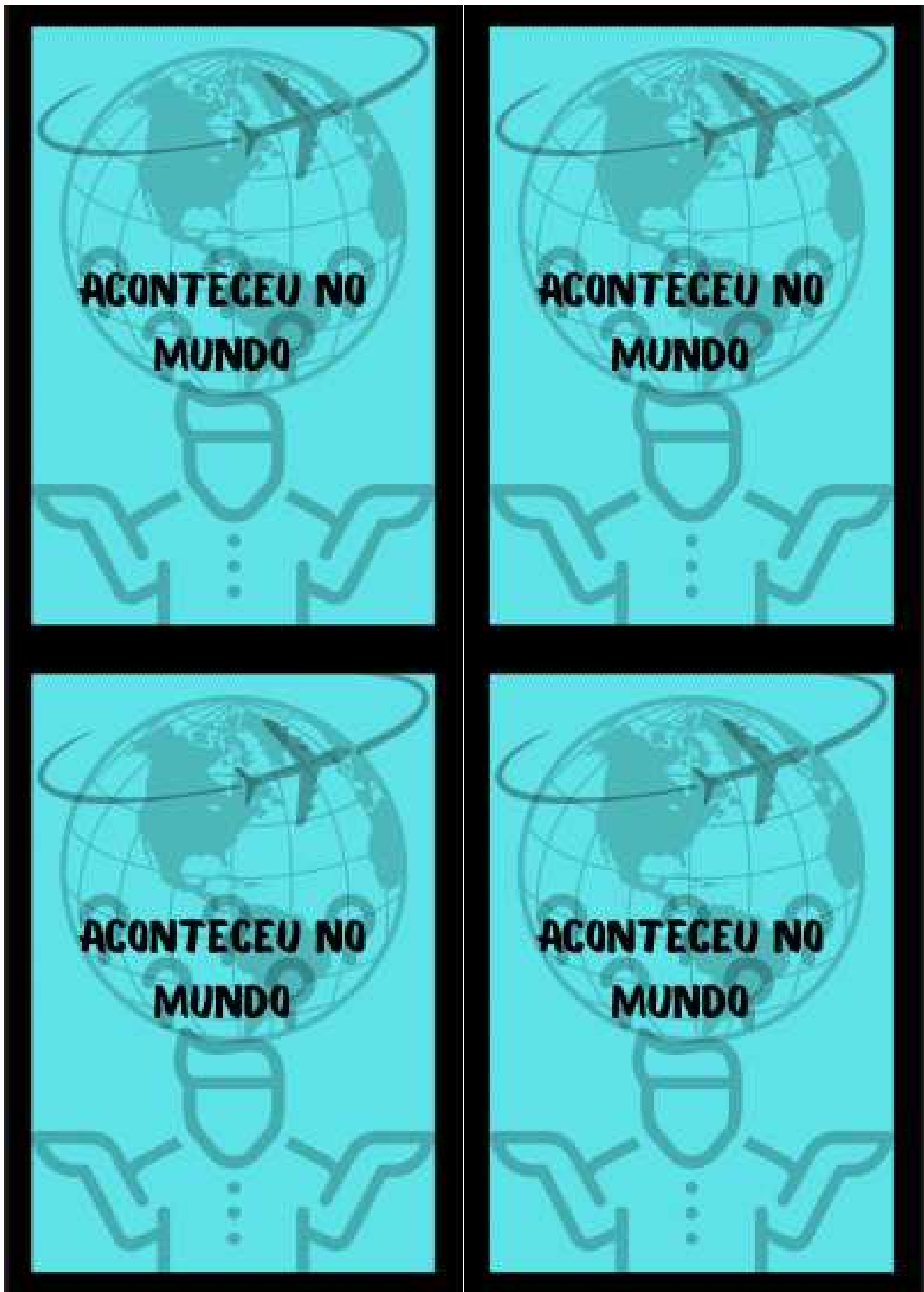
A CRIPTOMOEDA QUE  
VOCÊ JURAVA QUE IA  
CRESCER E COLOCOU  
SEU DINHEIRO NÃO  
PARA DE CAIR. PERCA  
METADE DOS SEUS  
INVESTIMENTOS EM  
CRIPTO NESSA  
RODADA.

## **TOPCOIN**

AS DEMANDAS DE  
CRIPTOMOEDAS  
AUMENTARAM, E O  
VALOR DELAS NÃO  
PARA DE SUBIR. O  
RENDIMENTO  
RETIRADO NA  
PRÓXIMA RODADA  
SERÁ SEMPRE  
POSITIVO E DOBRADO

## **COVID**

A PANDEMIA NÃO TA  
SENDO BOA PARA  
NINGUÉM. AÇÕES  
DESVALORIZARAM  
50%.





JOGADORES

O MELHOR INVESTIDOR

| RODADAS         | MONTANTE INICIAL | RENTA FIXA        | AÇÕES             | FII'S             | CRÍPTOMOEDAS      | APOSTAS           | MONTANTE FINAL |
|-----------------|------------------|-------------------|-------------------|-------------------|-------------------|-------------------|----------------|
| PRIMEIRA        |                  | ANTES:<br>DEPOIS: | ANTES:<br>DEPOIS: | ANTES:<br>DEPOIS: | ANTES:<br>DEPOIS: | ANTES:<br>DEPOIS: |                |
| SEGUNDA         |                  | ANTES:<br>DEPOIS: | ANTES:<br>DEPOIS: | ANTES:<br>DEPOIS: | ANTES:<br>DEPOIS: | ANTES:<br>DEPOIS: |                |
| TERCEIRA        |                  | ANTES:<br>DEPOIS: | ANTES:<br>DEPOIS: | ANTES:<br>DEPOIS: | ANTES:<br>DEPOIS: | ANTES:<br>DEPOIS: |                |
| QUARTA          |                  | ANTES:<br>DEPOIS: | ANTES:<br>DEPOIS: | ANTES:<br>DEPOIS: | ANTES:<br>DEPOIS: | ANTES:<br>DEPOIS: |                |
| QUINTA          |                  | ANTES:<br>DEPOIS: | ANTES:<br>DEPOIS: | ANTES:<br>DEPOIS: | ANTES:<br>DEPOIS: | ANTES:<br>DEPOIS: |                |
| SEXTA           |                  | ANTES:<br>DEPOIS: | ANTES:<br>DEPOIS: | ANTES:<br>DEPOIS: | ANTES:<br>DEPOIS: | ANTES:<br>DEPOIS: |                |
| SÉTIMA          |                  | ANTES:<br>DEPOIS: | ANTES:<br>DEPOIS: | ANTES:<br>DEPOIS: | ANTES:<br>DEPOIS: | ANTES:<br>DEPOIS: |                |
| OITAVA          |                  | ANTES:<br>DEPOIS: | ANTES:<br>DEPOIS: | ANTES:<br>DEPOIS: | ANTES:<br>DEPOIS: | ANTES:<br>DEPOIS: |                |
| NONA            |                  | ANTES:<br>DEPOIS: | ANTES:<br>DEPOIS: | ANTES:<br>DEPOIS: | ANTES:<br>DEPOIS: | ANTES:<br>DEPOIS: |                |
| DÉCIMA          |                  | ANTES:<br>DEPOIS: | ANTES:<br>DEPOIS: | ANTES:<br>DEPOIS: | ANTES:<br>DEPOIS: | ANTES:<br>DEPOIS: |                |
| DÉCIMA PRIMEIRA |                  | ANTES:<br>DEPOIS: | ANTES:<br>DEPOIS: | ANTES:<br>DEPOIS: | ANTES:<br>DEPOIS: | ANTES:<br>DEPOIS: |                |
| DÉCIMA SEGUNDA  |                  | ANTES:<br>DEPOIS: | ANTES:<br>DEPOIS: | ANTES:<br>DEPOIS: | ANTES:<br>DEPOIS: | ANTES:<br>DEPOIS: |                |

RESULTADO DO INVESTIMENTO



## APÊNDICE D – PANFLETO DE REGRAS



### MATERIAIS NECESSÁRIOS

- CARTAS DE INVESTIMENTO
- CARTAS DE ACONTECEU NO MUNDO
- CARTEIRA DE INVESTIMENTOS
- LÁPIS OU CANETA
- CALCULADORA (OPCIONAL)

### PREPARAÇÃO

- COMECE DISTRIBUINDO PARA CADA ALUNO OU GRUPO UMA CARTEIRA DE INVESTIMENTOS;
- ORGANIZE DE FORMA QUE TODOS POSSAM VER, UMA PILHA COM AS CARTAS DE ACONTECEU NO MUNDO, E UMA COM AS CARTAS DE INVESTIMENTO.
- SE PREFERIR, COLOQUE AS CARTAS NO SOFTWARE WORDWALL PARA PROJETAR O EMBARALHAMENTO E SORTEIO DAS CARTAS.



## REGRAS

### COMO JOGAR

1. ESTIPULE UM VALOR PARA AQUELA RODADA, E OS ALUNOS DEVEM DISTRIBUIR ESSE VALOR NAS 5 CATEGORIAS DE INVESTIMENTO NA SUA CARTEIRA.
2. NÃO É OBRIGATÓRIO PREENCHER TODOS OS CAMPOS DE INVESTIMENTO, DEIXE CLARO PARA O ALUNO QUE ELE PODE DEIXAR CATEGORIAS EM BRANCO, DA MANEIRA COMO ELE ACHAR NECESSÁRIO.
3. QUANDO TODOS OS ALUNOS TIVEREM DISTRIBUIDO, É SORTEADA UMA CARTA DE INVESTIMENTOS.
4. OS ALUNOS DEVEM FAZER O CÁLCULO PERCENTUAL DE ACORDO COM AS CATEGORIAS QUE ELE INVESTIU, E COLOCAR O RESULTADO EM MONTANTE FINAL, TERMINANDO ASSIM A RODADA.
5. A NOVA RODADA COMEÇA COM UM NOVO VALOR ESCOLHIDO PELO PROFESSOR, E ASSIM SUCESSIVAMENTE.
6. A CADA 3 RODADAS É SORTEADA UMA CARTA DE ACONTECEU NO MUNDO, O SEU COMANDO DEVE SER SEGUIDO POR TODOS.

### CATEGORIAS DE INVESTIMENTO

1. RENDA FIXA: 1 % DE RENDIMENTO POR RODADA;
2. FIIS: RENDEM 0,5% MAIS O VALOR QUE APARECER NA CARTA DE INVESTIMENTOS
3. AÇÕES: RENDIMENTO QUE TIVER NA CARTA DE INVESTIMENTOS
4. CRIPTOMOEDAS: RENDIMENTO QUE TIVER NA CARTA DE INVESTIMENTOS
5. APOSTAS: RENDIMENTO QUE TIVER NA CARTA DE INVESTIMENTOS

### VENCEDOR

AQUELE QUE AO FINAL DAS 12 RODADAS TIVER O MAIOR PATRIMÔNIO ACUMULADO

